**SABOTAIN**
РУССКИЙ DEUS EX?




**ЖЕЛЕЗО**
17 ДЮЙМОВ УДОВОЛЬСТВИЯ

190 СТР.

**КОНКУРС**
ВЫИГРАЙ МЫШЬ GENIUS

234 СТР.

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

# PC ИГРЫ

№ 4 • АПРЕЛЬ • 2004

**240 СТРАНИЦ ВСЕГО ЗА 90 РУБЛЕЙ**

## ДЖОН РОМЕРО И ТОМ ХОЛЛ
ЛЕГЕНДАМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ

## ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
НОВАЯ РУБРИКА

## FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ ПО КОМИКСАМ

## ПЕРИМЕТР
ВСЕ СТОРОНЫ RTS

## СОБЫТИЕ ГОДА
# КРИ 2004
12 СТРАНИЦ И 600 МЕГАБАЙТ ЭКСКЛЮЗИВА

# WORLD OF WARCRAFT

(game)land

ТАКЖЕ ВНУТРИ ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (WORLD OF WARCRAFT И SAVAGE), 4 МИНИПОСТЕРА И ДВЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НАКЛЕЙКИ



ISSN 1729-9012





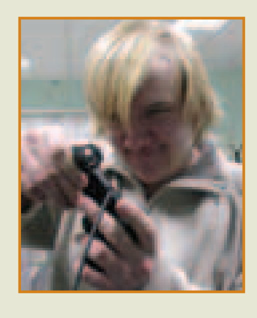



FLATRON®
freedom of mind




Digitally yours
LG


ASUS®
www.asuscom.ru
P4R800-V Deluxe
Лучшая основа для домашнего центра цифровых развлечений!
3D-графика ATI RADEON 9100 IGP
Поддержка процессоров Prescott с шиной 800 МГц
Двухканальная DDR400
AI BIOS
ТВ-выход
Интерфейс IEEE 1394
Аудио-выход SPDIF_OUT
GRAPHICS RADEON TECHNOLOGY
ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: http://www.oldi.ru
OCS
Тел: (095) 729-5191
Web: http://www.ocs.ru
JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94
citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru
концерн БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru
LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru

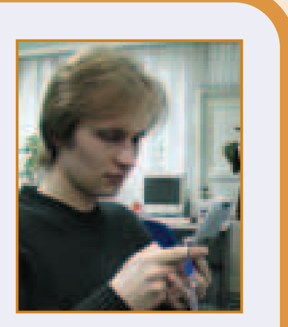


Полжизни впустую. Полжизни за компьютерными играми – прорва потраченного впустую времени. Жаль, что я это понял только сейчас, когда стал владельцем PlayStation 2. Но теперь-то все, теперь я понял смысл жизни и знаю, как распорядиться отведенным мне временем...
Все компьютерные игры – к черту. Журнал о PC-играх – несусветная глупость. Свой домашний компьютер и чемодан с играми я уже отнес на помойку. А журнал мы переименуем в «PS2 ИГРЫ». И будем писать только об играх на PlayStation. Конечно, издатели какое-то время будут сопротивляться. Но трехчасовой сеанс игры в Soul Calibur 2 должен изменить их мнение. Ну, а если не изменит – сами виноваты. Навыки, полученные за время прохождения Manhunt, помогут мне провернуть дело тихо и незаметно.
Отведенный мне на этой странице объем подходит к концу. Так что читать о результате моей внутриредакционной деятельности тебе придется на странице с анонсом следующего номера «PS2 ИГР»!

***Эдуард «Hitman»Лухт, заместитель главного редактора***

Замучили!!! То им фотографию мою подавай, то расскажи, как на приставке играть, то объясни, почему не люблю компьютерные игры...
Что вам сказать, друзья? Еще в самом раннем детстве бабушка говорила мне: «Иннуля, умение перекинуться в картишки никогда тебя без рубля в кармане не оставит. Следи за партнерами по игре, за движением рук, выражением глаз. Ты поймешь, кто блефует, а у кого реальный козырь на руках!» А с компом что?.. Ну как понять, что оно там себе думает, тупая машина? Никаких эмоций и душевных разговоров, гудит себе и гудит. Нет, конечно, для саморазвития может и полезно, но куда приятней – живое общение. Да и радость победы – одно это дорогого стоит, завистливые взгляды игроков, реальный ощутимый выигрыш, а не корявая заставка на мониторе. В общем, я так скажу, товарищи, оставьте это бесполезное железо младшим братишкам и сестренкам. Займитесь делом, наконец!
Все подробности быстрого и легкого обогащения я распишу подробно в следующем номере, анонс которого вы без труда отыщете на последней странице. Процентов за обучение не беру, мне для вас ничего не жалко, главное чтоб облагоразумились.

***Инна Недосекина, дизайнер***



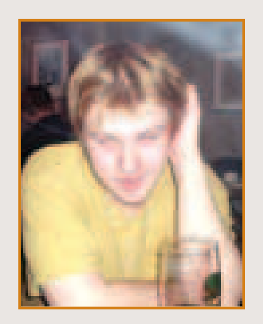
Весна идет, весне дорогу. Все тяжелее не врезаться в столб, засмотревшись на солнышко и девушек, начинающих сбрасывать с себя зимние наряды. И если с такими отвлекающими факторами еще можно как-то бороться, то вот что делать с мобильным телефоном – ума не приложу. Да, я открыл для себя «мобильные» игры. Компьютер заброшен – не выдержал конкуренции. Суди сам. Представлены все жанры – от аркад и гонок, до логических игр и тактических стратегий. Причем уже есть выбор из сотен игр. А стоят они от 2 долларов, и совершенно нет необходимости идти в магазин, чтобы их приобрести. Играть можно где угодно – на улице, в метро, машине, за завтраком и в постели. Телефон с хорошим цветным экраном и поддержкой таких игр реально купить долларов за 350, то есть не намного дороже игровой приставки. А ведь по нему еще и разговаривать можно! А на N-Gage даже портирована сама Ларочка. Вот и Ромеро говорит, что рынок этот крайне перспективный. Короче, решено. Ну их, эти компьютерные игры! Впрочем, продолжение темы ищи на последней странице этого номера.

***Андрей Дронин, главный редактор***

Открою вам страшную тайну – мы не играем в компьютерные игры! Мы убедились, что более несуразного занятия, чем безвылазное сидение за мерцающим монитором и быть не может. С наступлением весны мы отправляемся в кино!
Что делает нормальный молодой человек, стремящийся развить знакомство с не менее нормальной и приятной во всех отношениях девушкой? Правильно. Приглашает ее в кино. Темный зал, «места для поцелуев»... Они жили долго и счастливо и умерли в один день.
А теперь давайте на секунду предположим, что т.н. «геймер» пригласит свою подружку «порубиться вечерком в Doom 3». Ведь ничего же хорошего из этого не выйдет! Слезящиеся глаза неотрывно следят за всякой нечистью на экране, пальцы беспорядочно лупят по клавиатуре... а юная леди с плохо скрываемым презрением прикидывает, где бы ей провести остаток вечера...
Именно поэтому мы отправляем электронные забавы на свалку истории. Возможно, этот факт покажется тебе весьма прискорбным, но не спеши расстраиваться прямо сейчас. Разыщи анонс следующего номера на последних страницах журнала – вот уж где повод для того, чтобы рвать на себе волосы и признать, что смысла в дальнейшем существовании нет...

***Дмитрий «geroKunst» Голубничий, арт-директор***

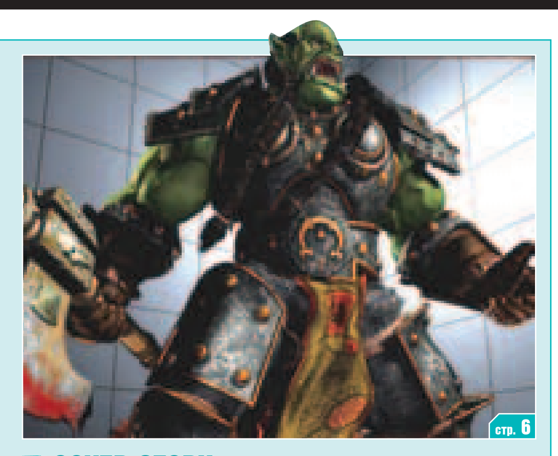
Уважаемые господа! Многие годы играя в различные пафосные PC и консольные проекты, разработанные половыми гигантами гейм-индустрии и отцами русской эмиграции, я пришел к выводу, что все это есть от лукавого. По сущности своей являсь энтертейментом, они не способны доставить нормальному человеку никакой радости. Эти отвратительные побочные продукты переразвитой цивилизации тянут из нас нервы и деньги, вынуждая покупать все более дорогие и современные железки (это явный мировой заговор!), заставляют напрягаться, доводят до нервного истощения, а порой и сумасшествия.
Будущее, господа, определенно за Flash-играми! Несомненными достоинствами оных можно назвать ненапряжность игрового процесса, гуманные требования к системным ресурсам, минимальный объем и абсолютную бесплатность.
Посему, призываю вас бойкотировать все коммерческие продукты и обратить все свое внимание на гениальные в своей простоте творения свободных флэш-художников! Я уже.



***Илья «Orange» Викторов, медиа-редактор***

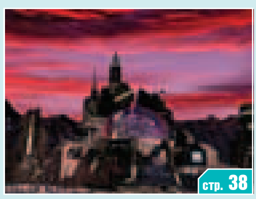

Акелла
WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC
ЖАННА Д'АРК
«Жанна д'Арк» - игра от создателя Capitalism и Seven Kingdoms - предоставит вам уникальную возможность поучаствовать в эпических сражениях на полях Франции XIV века. Что ждет Жанну? Триумф или бесславное поражение? Ответ зависит от вашей проницательности, таланта стратега, командующего, воина, умения избегать хитроумных ловушек и снарядить своих солдат лучше вражеских.
Уникальная смесь жанров. Action, RPG, стратегия - три в одном!
Игра легендарного Тревора Чана, создателя одних из лучших стратегических игр в мире.
Штурмы замков, командование постоянно растущей в численности армией и славное освобождение Орлеана, Парижа, да и всей Франции от английских захватчиков.
ENLIGHT
pc cd-rom
Akella

# СОДЕРЖАНИЕ PC ИГРЫ #04 '2004




**COVER STORY**
WORLD OF WARCRAFT – LOK-TAR! ZAG-ZAG! ПОД ЭТИ ОРОЧЬИ ВОПЛИ ВСЕ МЫ РИНЕМСЯ В ОНЛАЙН, ИБО УСТОЯТЬ ПЕРЕД ЭТОЙ ИГРОЙ НЕВОЗМОЖНО

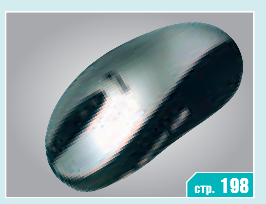
**ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!**




ПЕРИМЕТР
ГЕНИАЛЬНОЕ ДЕТИЩЕ КРАНКА – ВИД ИЗНУТРИ




TOCA RACE DRIVER 2
ЭТО ТЕБЕ НЕ ТОРМОЗИЛКИ!




**КОНКУРС**
ПРИЗ – НОВЕЙШАЯ МЫШЬ GENIUS, ДЕВАЙС МЕСЯЦА



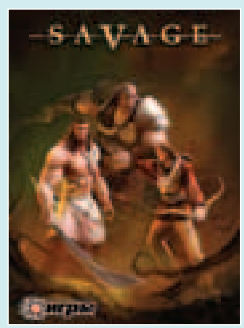

**SOFTБЛОК**
ПО ПРОСЬБАМ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ НОВАЯ РУБРИКА – О СОФТЕ



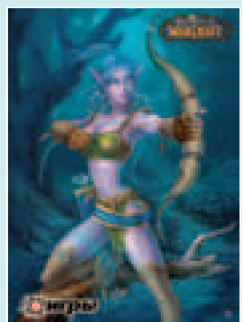

**КИБЕРСПОРТ**
ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ – НЕ ТОЛЬКО ДЕНЬ ДУРАКОВ И ГЛУПЫХ ШУТОК. ЭТО ПОВОД ПОДУРАЧИТЬСЯ НЕМНОГО, ДА И ПРОСТО ПРИЯТНО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ. ВСЕ ЭТО – В НАШЕМ АПРЕЛЬСКОМ КИБЕРСПОРТЕ

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

## ПОСТЕРЫ



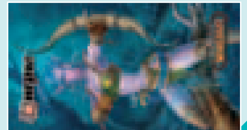
SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

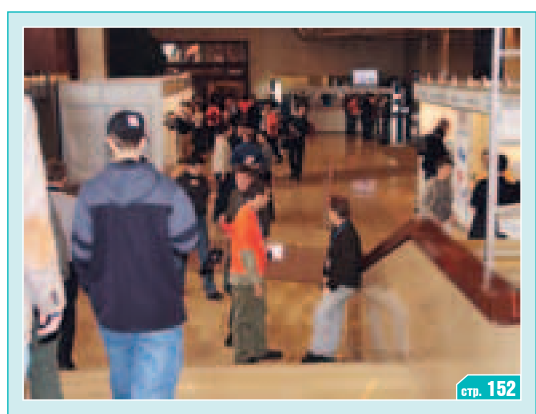


WORLD OF WARCRAFT ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ АРТ

## НАКЛЕЙКИ







стр. 152

## СПЕЦТЕМА

### КРИ 2004

**ОГРОМНЫЙ МАТЕРИАЛ О КРИ 2004. ПОЛНЫЙ СПИСОК ПОБЕДИТЕЛЕЙ, ОТЧЕТ О КОНФЕРЕНЦИИ И КОММЕНТАРИИ ПРИСУТСТВОВАВШИХ ЗВЕЗД ИГРОВОГО МИРА. САМЫЙ ПОЛНЫЙ ОТЧЕТ!**



стр. 166

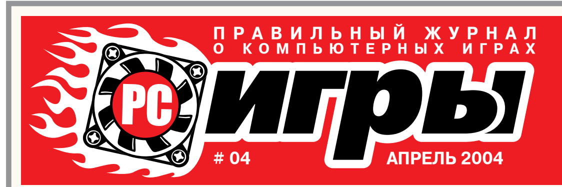
## РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

### ДЖОН РОМЕРО И ТОМ ХОЛЛ

**Сразу две культовых персоны игровой индустрии у нас в гостях. Во что и как Ромеро играет на своем N-Gage? Как зовут его жену? Как Ромеро и Холл отметили 10-ти летие Doom'а? Все ответы у нас!**

## ИГРЫ В НОМЕРЕ








Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
**№04 апрель 2004**
www.pc-games.ru

**РЕДАКЦИЯ**

**Андрей Дронин** seagull@pc-games.ru главный редактор
**Дмитрий Голубничий** gerokunst@pc-games.ru арт-директор
**Эдуард Лухт** hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
**Инна Недосекина** nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
**Ян Масарский** plague@pc-games.ru редактор
**Ирина Семенова** cybersport@pc-games.ru редактор «Киберспорт»
**Юлия Дронина** dronina@gameland.ru лит.редактор/корректор
**Максим Баканович** baxx@gameland.ru PR-менеджер

**DVD/CD**

**Илья Викторов** orange@gameland.ru редактор

**ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ**

**Рубен Кочарян** test_lab@gameland.ru руководитель
**Федор Добрянский** dr.cod@gameland.ru главный инженер

**КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ**

**Для писем:** 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

**GAMELAND ONLINE**

**Алена Скворцова** alyona@gameland.ru руководитель отдела
**Константин Говорун** wren@gameland.ru редактор
**Иван Солякин** ivan@gameland.ru WEB-master

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

**Игорь Пискунов** igor@gameland.ru руководитель отдела
**Ольга Басова** olga@gameland.ru менеджер
**Виктория Крымова** vika@gameland.ru менеджер
**Борис Рубин** rubin@gameland.ru менеджер
**Ольга Емельянцева** olgaeml@gameland.ru менеджер
**Телефоны:** (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ**

**Владимир Смирнов** vladimir@gameland.ru руководитель отдела
**Андрей Степанов** andrey@gameland.ru оптовое распространение
**Алексей Попов** popov@gameland.ru подписка
**Андрей Наседкин** nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
**Яна Агарунова** yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

**Самвел Анташян** samvel@gameland.ru
**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru

**ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ**

**ООО «Гейм Лэнд»** учредитель и издатель
**Дмитрий Агарунов** dmitri@gameland.ru директор
**Борис Скворцов** boris@gameland.ru финансовый директор
**Юрий Поморцев** yuri@gameland.ru издатель

**PUBLISHER**

**Dmitri Agarunov** dmitri@gameland.ru director
**Yuri Pomortsev** yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

**Обложка:** World of Warcraft
**Рисунок:** Коробова Валерия

**Доступ в Интернет:** компания Zenon N.S.P.
*http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629*

**Типография**
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
*Тираж 90 000 экземпляров*

**Цена свободная**




| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | MMORPG |
| ИЗДАТЕЛЬ | Blizzard |
| РАЗРАБОТЧИК | Blizzard |
| ПОЙДЕТ | Процессор 450MHz, 128MB RAM, 16MB Video |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 600MHz, 256MB RAM, 32MB Video |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.blizzard.com/wow |
| ДАТА ВЫХОДА | Лето 2004 года |

Текст: Роман Овсянников

**Отвернувшись Москвой от Солнца, медленно крутится Земля. В CD-проигрывателе крутится подзабытый диск Лорин Хилл. В голове крутится мысль: какого черта ваш рецензент так до сих пор и не обзавелся ADSL-подключением к интернету и не записался в бета-тестеры *World of Warcraft*.**

## ПРЕДИКШН

Да, в столице нашей страны кое-где на пиратских развалах можно найти выкраденную у **Blizzard** альфу. Что-то их часто крадут в последнее время, однако. ***Doom III***, ***Half-Life 2***, ***World of Warcraft***... кто на очереди? Мы в нее, конечно, не играли и не собираемся. И тебе не советуем: в самом деле, зачем недоваренными макаронами-то питаться? Но речь не об этом.

World of Warcraft (иногда далее по тексту она будет просто WoW, и без всяких плоских обыгрываний этой аббревиатуры) – в первую очередь MMORPG, но тогда в нулевую очередь – игра от Blizzard. Это не синоним слова «чудо», но где-то рядом. Ну, все знают, в общем. И даже если она выйдет не совсем такой, как мы ждем, некоторые вещи можно понять и предвидеть уже сейчас.

Во-первых, в нее все равно все будут играть. Широко закрыв глаза, с отсутствующим выражением на лице, брезгливо, препротивно хихикая, лю-

## ДЕТАЛИ

- *Возможная* дата релиза игры – 14.06.2004
- Хорошего модемного соединения должно быть достаточно
- 8 героев на одной учетной записи
- Ежемесячная плата пока не определена
- Ориентировочная цена коробки – 55 долларов



Местные «Боинги» на одного пассажира. Он же водитель

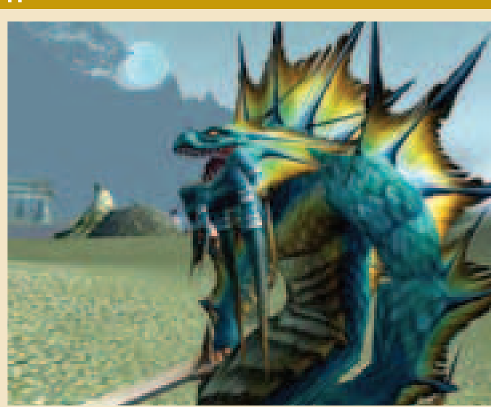


Грифоньих сил для перелета через океан не хватит. Поэтому из ливерпульской гавани всегда по четвергам...

бя, ругаясь неприличными выражениями – но будут. Сегодняшняя аудитория *battle.net*, хоть мы и не обладаем соответствующей статистикой, наверняка переплюнет большинство современных онлайновых игр. Дети будут клянчить, отнимать, красть кредитные карточки у своих отцов, а отцы – прятать заветные DVD-боксы в запирающиеся ящики рабочих столов и стараться избегать слова «Калимдор» в разговорах с детьми.
Чтобы не догадались, значит.
Во-вторых, в нее все равно все будут играть. Люди посмотрели вторую «Матрицу». Сказали, что дерьмо. И пошли смотреть третью. Кто-то купит игру из любопытства, кто-то из спортивного интереса. Из уважения к предшественникам, для коллекции, из-за красивой коробки, для списания на представительские расходы, для того, чтобы не выглядеть отставшим от жизни, наконец. Более выгодные стартовые условия даже трудно себе представить. И, зная Blizzard, можно сказать с уверенностью: у этих ребят все получится.
Они из тех, кто дважды не ошибается. В третьих... ты уже понял, наверное. Да, в нее все и все равно будут. Азерот – потрясающе проработанный мир. Описание предысторий всех персонажей занимает многие килобайты текста, а если добавить туда легенды, диалоги и разного рода домыслы и комментарии с тематических сайтов, этим можно в край заполнять правильный журнал три номера подряд. И только MMORPG дает шанс увидеть это все вблизи. Как бы хорош ни был ***Reign of Chaos***, ты никогда не сможешь стать лордом Утером и хорошенько постучать молотом одному страдающему острой

А еще одного рядом – и будет герб Российской Федерации

## ДРАГОНАВТ



**DRAGONSPAWN.** Служители королевы зеленых драконов Йезары (Queen Latif... простите, Yesara), эти существа формируют пехотные подразделения драконьей армии. Вообще-то они защищают свои земли от всякой нежити, но с успехом могут защитить и от тебя.

## МЕРЗЛОТРОЛЛЬ

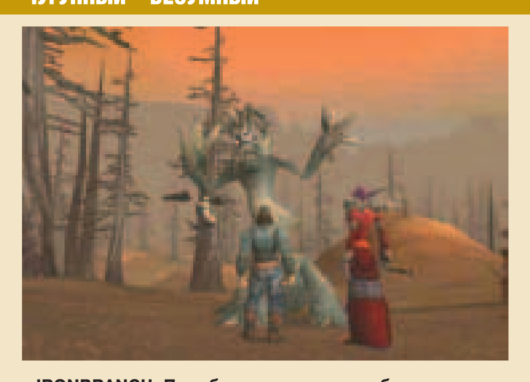


**FROSTMANE TROLL.** Эти дикие морозоустойчивые тролли были когда-то, в старые добрые времена, властителями Дан Моро (Dun Morogh). Пока их оттуда, значит, не выгнали Гномы (те, которые пещерные – Dwarves). Сейчас, пользуясь тем, что у гномов хватает и других проблем, они частенько совершают разбойные набеги на мирные поселения. Зимние тролли хитры и невероятно ловко обращаются со своими копьями. Бесспорно, это головная боль для любого гномьего искателя приключений. Особенно начинающего.


Красный ирокез в моде не только на панк-фестивалях


Девушка на моряка не похожа. Жена капитана, наверное

## ЧУГУННЫЙ – БЕЗУМНЫЙ



IRONBRANCH. Подобные кряжистые ребята водятся в графстве Стренглторн (Stranglethorn). Этот дуб – первый из показанных широкой публике крупнокалиберных юнитов. Таких, то есть, против которых выходить на бой стоит только ватагой. Эти представители фауны (или все-таки флоры? ...редакцию раздирают споры с применением силы – прим. ред.) впервые обнаружились в Warcraft III, где их умел призывать на помощь один из эльфийских магов, а конкретнее – Keeper of the Grove.

## БОЛЬШОЙ БРАТ



OGRE-MAGI. Легендарная, бесспорно легендарная двухголовая фигура, которая была суперзвездой Warcraft II. Во времена Tides of Darkness огры служили Орде, однако давно уже поссорились с орками и ушли. В третьей части игры огров иногда можно было нанять в тавернах, по контракту. На настоящий момент неизвестно, определились ли уже огры со своими расовыми предпочтениями, или также остаются нейтральными ко всем жителям Азерота. И правда, никогда не знаешь, что в голове у огра. То есть – в головах...

формой нарциссизма юноше по его бестолковой башке. И никогда не вцепишься руками в загривок гиппогрифа, взлетая над полем битвы. Это как сравнивать прогулку по городу с часовой обзорной экскурсией. На автобусе, в общем, и дома покататься можно.

## БЬЕТ ПО ГЛАЗАМ

Если ты любишь часами бесцельно бродить по фэнтезийному трехмерному миру, присаживаясь отдохнуть у речки, глядя на наступающий закат и гоняясь всю ночь за ускользающими светлячками – переворачивай страницу.

World of Warcraft – это скорость. Это сверхнасыщенный, дымящийся геймплей. Это настоящий наркотик, потому что от него так же безумно блестят глаза и не хочется спать.

«Если я чувствую, что тупо давлю клавишу «вперед» и рассеянным взглядом смотрю в монитор, пытаясь все же куда-то дойти – значит, дизайнеры зря получают такую высокую зарплату». Что-то подобное сказал один из разработчиков.

Игравшие, видевшие, слышавшие альфа-версию World of Warcraft оказываются глубоко шокированы скоростью игрового процесса. В хорошем смысле слова. Любую игровую локацию можно пересечь от края до края за каких-то десять-пятнадцать минут. А если тебе вздумалось повоевать, знай: в пределах десяти минут ходьбы ты найдешь себе подходящего соперника. Нужно накопить магической энергии на заклинание – садись и накапливай. Время, необходимое для написания 10 символов SMS-ки – и ее снова пора будет тратить.

Бои в WoW проходят намного быстрее, чем в большинстве более-менее современных ролевых игр

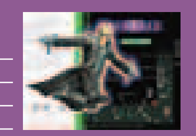

Так живут мирные таурены. Но мы-то знаем, что их шатры обтянуты кожами...


Одна из ночноэльфийских девушек. Пантеру зовут не иначе, как Pussy Galora


Собутыльник поднялся в уровне. Зато у нас в руках – ромашки...

## КОНКУРЕНТЫ

### МИСТЕР АНДЕРСОН?



| | |
|---|---|
| Что: | Matrix Online |
| Кто: | Ubisoft |
| Когда: | 2004 |
| Узнать больше: | http://thematrixonline.ubi.com/ |



Прямой, кажется, конкурент. Тоже раскрученная вселенная, тоже три части оригинального произведения, по которому создается игра. Добро пожаловать, как говорится, в Матрицу. Monolith воссоздает тот самый иллюзорный мир, который широкие массы наблюдали в фильмах. Это – огромный мегаполис, растекшийся на многие квадратные километры. Небоскребы, метро, ночные клубы – лишь декорации для невидимой и жестокой войны между людьми и машинами. Игра обещает навороченные бои с применением «тех самых» эффектов, драматичное продолжение сюжета, узнаваемые места, сногсшибательную графику и море захватывающих, не повторяющихся и не надоедающих миссий. К тому же авторы обещаются постоянно выкладывать не только новые миссии, но и даже видеоролики. Ну и плюс рай для считающих себя хакерами, конечно.

### ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЕЙ

| | |
|---|---|
| Что: | The Lord of the Rings: Middle-Earth Online |
| Кто: | Vivendi Universal Games |
| Когда: | 2004 |
| Узнать больше: | www.meo.com |

Еще одна соперничающая концессия. Вновь супермодный бренд, вновь три предшествующие части – все, как положено, в общем. Тысячи игроков воюют с силами зла за единственное, так его растак, кольцо. Как делить собираются – неясно. Будучи человеком, эльфом, хоббитом или гномом, игрок попадет в знакомый мир Средиземья. Интересная, основанная на времени (читай в одном из следующих номеров!) система развития персонажа, множество классов и их усовершенствований, новый сюжет в знакомой вселенной. Вдобавок, в этой игре можно будет купить дом, отстроить и отремонтировать его по собственному вкусу и там жить.



(***Diablo*** таковой не является), и почти во всех онлайновых. Мы уже не говорим о классике типа ***Wizardry***. Однако битва не превращается в бессмысленное и беспощадное насилие над левой кнопкой мышки: «близзарды» берегут наше основное орудие. Герой автоматически атакует выбранное создание, однако, контроль над боем остается в руках игрока: он может использовать магию и специальные способности так, как сочтет нужным. То есть путем соответствующих команд воин будет применять особые боевые навыки, а волшебник – колдовать. Чтобы не терять в динамике.

Смерть, кстати, ничего страшного с собой не несет, кроме потраченного времени на бег из города до необходимого места. Здесь позиция разработчиков – не дать гибели персонажа влиять на настроение игрока.

Местная подлежащая убийствам живность пришла из разных частей Warcraft, а часть появилась только в WoW. Некоторые виды монстров, видимо, без интернета нежизнеспособны. Уродцы будут различаться по силе и наглости разительным образом: герой пятидесятого уровня спокойно чувствовать себя не сможет, точно так же, как и только что установившая игру немецкая домохозяйка.

## СКОРОСТНЫЕ СИСТЕМЫ

Перемещаться по миру игрокам все же как-то надо. В начале, конечно, придется побегать ножками и полюбоваться новым дивным миром. Чуть позже появится возможность летать за плату на местном транспорте – грифонах (gryphons) и виндрайдерах (windriders). Они, как настоящий транспорт, летают по четкому расписанию. Грифон на Айронфордж отходит ровно в восемь с третьего пути, типа.

Такого рода транспорт облегчит и ускорит перемещение по материку.



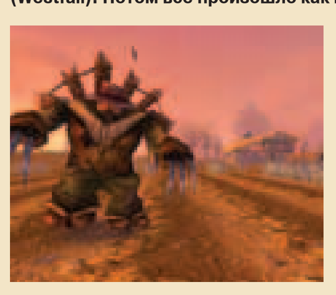
Динозаврика Динка тоже можно вывести из себя, если постараться



Именно так выглядят орочьи конезаменители

## СОБИРАТЕЛЬНЫЙ ОБРАЗ

**HARVEST GOLEM. Этих механических уродов создали для защиты плодородных равнин Вестфолла (Westfall). Потом все произошло как всегда: крестьяне и заводы обанкротились, и контролировать големов стало некому. Теперь эти безмолвные часовые оказывают прием каждому, кого судьба занесет в эти пыльные и ныне почти безжизненные края. Огромный топор может оставить лишь вмятину на корпусе такой машины для убийства, так что только опытный и уверенный в себе герой должен выходить на бой против нее.**



Кстати, есть лодки и дирижабли, на которых можно будет совершать и межконтинентальные вояжи. Плюс всякие магические способы перемещения вроде порталов и заклинаний. Кроме того, для каждой расы предусмотрены персональные трансредства. Например, лошади для людей или волки для орков. Экстремалы смогут попробовать оседлать животное, принадлежащее чужой расе. Потираем руки в предвкушении некромантов на пони и эльфов на кабанах верхом. Только несчастные таурены никого оседлать не смогут (*далее была написана жуткая пошлость – ред.*). Зато у них есть спецспособность Plain Running, которая позволяет слегка компенсировать этот скорбный факт.

## MISEDUCATION OF

Вообще, чувствуй себя как дома. Blizzard всегда устанавливала индустриальные интерфейсные стандарты, и она не изменила себе. Если кому-то понадобилось больше двух щелчков мыши, чтобы добраться до нужных сведений – значит, он или не там ищет, либо не попадает по кнопкам на экране. Закон исключенного третьего – в силе.

Вот и результат: через десять минут игры новичок чувствует себя как Стинг за синтезатором. Кажется, что органы управления – не маленький кусок пластика на шнуре и здоровая архаичная дура с доброй сотней клавиш, а просто две перчатки, усеянные световыми датчиками. Плюс собственные уши и глаза.

## DEEPER UNDERGROUND

Что бы там не говорили, а без подземелий ролевой игре не быть. Девелоперы WoW и здесь стараются избавиться от извечных проблем онлайновых игр, типа засад в сюжетных и квестовых подземельях. Во-первых, dungeon'ы будут делиться на большие и небольшие. В первые входить будут небольшие группы героев, находящиеся при выполнении конкретного задания или же просто так; те, что побольше, предназначены для организованных побоищ и походов за опытом / вещами. Соответственно, там и получаемый экспириенс, и доходы – куда как выше. Для человеконенавистников, разумеется, предусмотрены специальные арены. Там любители и профессионалы PvP (player versus player) смогут разобраться по-простому.





Девушка из группы поддержки местной баскетбольной команды

Думаешь, грибочки у него обыкновенные?

Гноллы всегда пытаются взять числом. Четверо – это уже сила



■ На мачты смотреть, на мачты! Как они обеспечивают жесткость конструкции?

■ На самом деле, это – зеркало. Очень приятно

Мини-карта, несколько слотов инвентаря и быстрого вызова Чего Угодно, пара строк со статистикой да полдюжины кнопок внизу основного окна – вот и все. Так принято разрабатывать интерфейсы. На быстрый вызов можно действительно настроить что угодно, плюс этих слотов столько, что редкий игрок займет половину их. Такое точно было в ***Arcanum*** и, кажется, еще где-то, но... **Troika** все же не долетела до середины Днепра. А Blizzard берет неплохой разгон. Причем ничего революционного во всем этом нет. Ни поддержки двух мышек, ни системы интуитивного угадывания мыслей игрока. И все равно – редко кто сможет сделать лучше.

Ролевая система сложна настолько, чтобы оставаться интересной, но упрощена так, чтобы игрок никогда не скучал. Разработчики утверждают, что они многое почерпнули из своего опыта работы над сетевым кодом ***Diablo 2***. То есть нельзя, конечно, говорить о ней как об онлайновой ролевой игре в общепринятом понимании этого словосочетания, но элементы MMORPG она содержит. Злой и быстрый игровой процесс, который буквально притягивает к компьютеру, помноженный на местные красоты и удивительно знакомый, но такой новый мир – ну не игра ли мечты?

Восемь рас. Почему не больше? Хотя бы потому, что это вдвое больше, чем в Reign of Chaos. И вчетверо по сравнению с Tides of Darkness. Зато каждая раса – это свой внешний вид, свой город, свои специальные способности, свой стиль игры...

Дерево навыков тоже обширно, плюс разнится для каждого класса. Первичные (классовые) навыки заданы жестко, как обращение с мечом для воина или там огненная магия для чародея, а вот со второстепенными все куда как интереснее.



■ Даже и не спрашивай, что это такое

## СЕРЫЙ БОЧОК



■ **WOLF. В Warcraft III волки мирно шастали по лесам некоторых областей, никого особо не трогая. Однако в свете последних лет они обозлились и сейчас куда более яростно защищают свои жизни. Говорят, они питаются падалью. И очень любят завтракать героями низших уровней.**
**И остерегайся кормящих волчиц. Страшное дело...**

## ДЖУНГЛИ ЗОВУТ!

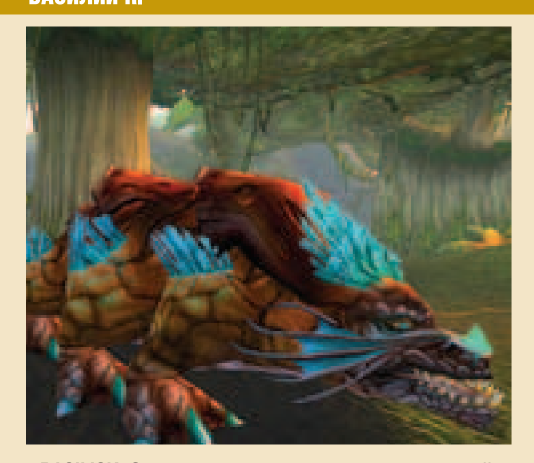


■ **JUNGLE TROLL. Голубоглазые красавцы... тьфу, то есть синекожие уродцы – тоже пришельцы из Warcraft III (в том, что приходится так часто это повторять, ничего удивительного и нет). Там же они научились метать копья почти как Ян Железный. Однако тролли переняли кое-что у своих лесных собратьев из второй части стратегического сериала: они, в общем, большие и мускулистые. Как и все порядочные тролли, эти умеют залечивать раны на ходу, а также любят нападать шайками.**
**Jungle Trolls – суеверные существа, которые когда-то были неписаными хозяевами гор Редридж. Сейчас они практикуют Вуду и активно ей пользуются, пытаясь вернуть себе былую славу.**
**Есть поверье, что война между троллями и эльфами из Кель-Таласа вызвала раздор среди многочисленных тролльих племен. Вооруженный, само собой. Уцелевшие разбежались чуть не по всему Азероту. Это и есть причина различий в поведении троллей из разных регионов.**


В Warcraft III один такой делал из рощицы газон за две минуты. Да, это тот самый goblin shredder


Так здесь можно заработать на жизнь. Волки на заднем плане заинтересованы

## ВАСИЛИЙ К.


BASILISK. Эти многоногие существа с приземистой походкой – не самая приятная встреча для путешественника. Поговаривают, что василиски умеют обращать в камень одним только взглядом; и порой необратимо. На самом кончике носа василисков находятся красивейшие зеленые кристаллы; торговцы дают за них неплохие деньги.

## СОРТИРНЫЙ ЗВЕРЬ (ДОСЛОВНО!)


BOG BEAST. Новое лицо (ррожа… – ред.) во вселенной Warcraft, сортирный зверь, водится, как положено, в болотах Стренглторна. Не смотри, что он внешне напоминает водяного из известного мультика, и что от него невыносимо воняет: окажись такая куча грязи и слизи поблизости, последствия могут быть плачевными.

Собственно, их изучение ограничено тем, смог ли ты отыскать нужного учителя или нет. Второстепенные навыки включают в себя широчайший спектр занятий, от вскрытия замков до ловли рыбы. Поэтому если человек посреди города спросит, где найти дядю Васю, мастера-рыболова, который умеет квочить сома, удивляться вряд ли стоит. Падаван учится.

## A TRIBE CALLED QUEST

Онлайновые игры в принципе отличаются тем, что с какого-то момента игроки начинают развлекать себя сами. Богатые и слабые набирают себе на службу бедных, но спортивных; искатели приключений объединяются в тусовки, устраивая совместные походы в подземелья или сражения стенка на стенку. Типичные примеры игр такого рода – ***Eve Online*** (хоть она и в космосе) или, например, ***Planetside*** (хоть и не совсем ролевая игра). Вот только Blizzard такой подход отрицает. Разработчики утверждают, что смогут бесповоротно втянуть игрока в выполнение квестов.

Изначально они планировали реализовать около полутысячи различных заданий. Сейчас, однако, число их уже вплотную приблизилось к полутора тысячам. Найти себе задание по душе проблемы не составляет: они отображаются значками над головой у работодателей – NPC (non-player characters). Золотистая монетка означает имеющийся в наличии квест для игрока, серебристая – то, что герою по каким-то причинам он в данный момент не доступен.

Вообще, простая и понятная индикация прогресса игрока дает чувство собственного развития. Если требуется убить сто троллей, заботливая циферка в углу экрана будет их считать. А потом возникнет подсказка, куда приходить за наг-


Бомжи обычно не боятся синих шариков...


Интересно, в кого он пошел – в папу или в маму?

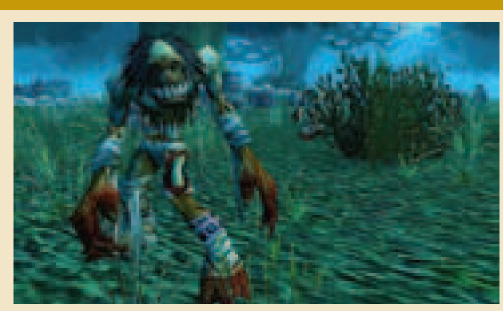

Мужик только что сковал свой собственный первый меч!

радой и зачем ты вообще взялся за эту работенку. Квесты не будут сложными. В интеллектуальном плане. Человек, пришедший играть в онлайн, и тем более – в ролевую игру, не захочет тратить свое время и деньги на разгадывание путаных головоломок или поиски золотого с изумрудом и четырьмя зубчиками ключа для открытия золотой с изумрудом и четырьмя зубчиками двери. Он просто бросит это задание, в худшем случае – вместе с игрой. Так что всегда будет понятно, что делать, и всегда можно будет догадаться – как, и, главное, где.

Выполнять задания игрока, конечно, заставлять никто не будет. Но. Во-первых, выполнение поручений само по себе очень интересно; если верить разработчикам, конечно. Кроме стандартных «достань» – «доставь» – «заставь», необходимо будет: защищать определенные объекты; сопровождать кого-нибудь через опасные места; находить определенный редкий предмет; убивать определенное количество монстров одного вида; собирать какие-либо вещи. Плюс обещаются задания, не связанные с боем, например, stealth-миссии. Квестов-загадок, как уже было упомянуто выше, будет крайне мало.

Далее, самые мощные артефакты, самые тугие кошельки и самые довольные лица (*и, видимо, самые красивые девушки – ред.*) будут именно у работающих на Blizzard. Баланс построен таким образом, что шанс получить ценную вещь от сю-

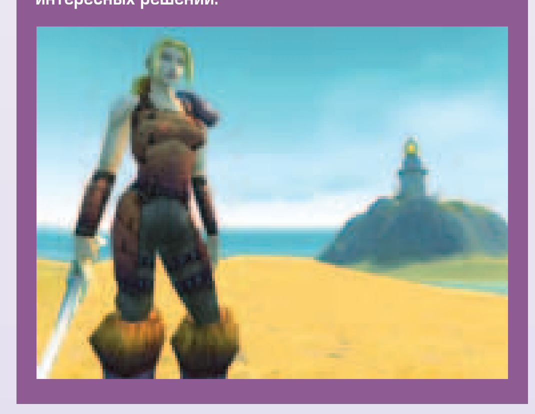
## ГУЛИ-ГУЛИ


**GHOUL. Гули – основная ударная сила (и дровосеки) армии нежити во времена Reign of Chaos. Неясно, так ли сильны войска мертвых сейчас, но отряды ghouls бодро маршируют по всему Азероту. Они обладают нечеловеческой (неудивительно) выносливостью и могут восстанавливать свои силы, пожирая свежее мясо. Прямо с земли.**

Интересно, это он так от стыда или от перевозбуждения?

## РОЖА И КОЖА

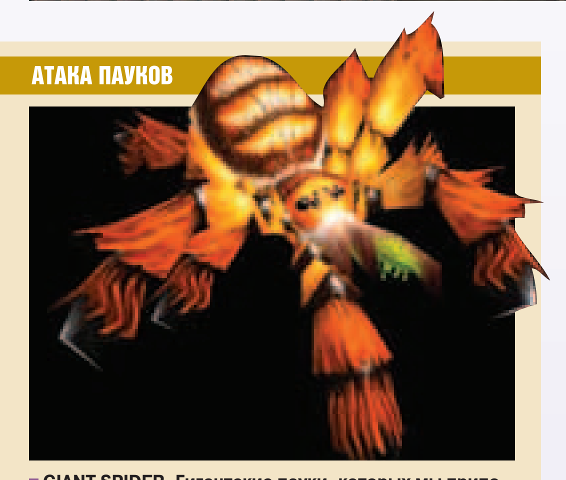
Внешний вид героя – немаловажный аспект. Некоторые игроки следят за ним сильнее, чем за собственным. World of Warcraft, помимо выбора пола и расы, позволяет менять следующее: лицо (выбор осуществляется из целой прорвы портретов), цвет волос, прическу, оттенок кожи, всяческие дополнительные вещи вроде наличия усов, бород, рогов и прочих характерных для той или иной расы элементов. Вот примерно и все. Фанаты на подобающих сайтах изливают свои рыдания в электронной форме. Мало им, понимаешь. Разработчики слушают и сейчас усиленно думают, что бы еще придумать для дифференциации игроков. Ждем интересных решений.




■ На самом деле, так выглядит местный спортзал. Под открытым небом


■ Это – настоящая (ал)химическая лаборатория! Мне – туда

## АТАКА ПАУКОВ



■ GIANT SPIDER. Гигантские пауки, которых мы припоминаем аж по Warcraft I, это ядовитые и проворные уродцы, которые серьезно выросли с тех пор, поскольку не разменивались на мелкую добычу. Они быстро размножились, однако, объединенными усилиями жители Азерота выгнали членистоногих куда-то далеко в Стренглторн, где они и пережидали все последующие войны. Не сказать, чтобы мы очень уж сильно скучали.

жетного монстра куда выше, по сравнению с обычным. Не говоря уж о большом вознаграждении в виде опыта за само исполнение квеста и о бонусах в процессе его выполнения. Выбора нет.

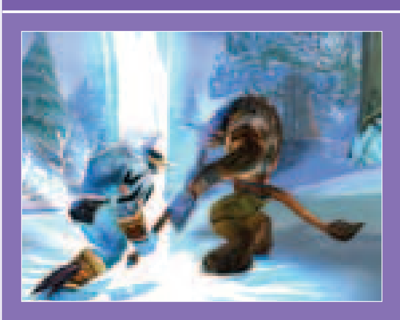
## ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

Кстати, коли речь уж зашла о ценных вещах. Разработчики и здесь предвещают бархатную революцию. Всеми силами они стараются избежать извечных MMORPG-проблем вроде убийств из корыстных побуждений или разборок при дележе награбленного. И других подобных недоразумений.

Например, типичная ситуация: герой, поверив какому-то осипшему старцу, зачищает от вампиров и оборотней целое кладбище, побитый и в предвкушении приходит за наградой и... получает деревянный посох, годный разве что в качестве подпорки для дачного, извините, сортира. В World of Warcraft ты видишь награду ДО того, как дал согласие на выполнение задания. Мало того, большинство работодателей еще и предложат выбор из полдюжины различных вещей, из которых ты волен выбрать любую. Соответственно, если человек не может предложить ничего стоящего за услугу, то можно не терять на него время.

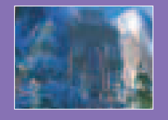
Система дележа добычи тоже не проста. Она имеет три основных режима: в первом случае все решает, как и раньше, скорость работы мышкой; во втором игроки, грубо говоря, по очереди берут по предмету из общей кучи; в третьем все сваливается одному, предварительно выбранному игроку, и он уже волен распределять это добро как хочет. Если верить дизайнерам

## ГНОМЫ / DWARVES



Гномы из Айронфорджа (Ironforge) – храбрая раса, которая живет у подножья гор Хаз-Модан (Khaz Modan). Извечные союзники людей, они всегда были большими любителями махать кулаками и рассказывать истории под кружечку доброго гномьего пива. Вообще редкий гном любит покидать стены родного поселения, но если друзьям угрожает опасность, он будет сражаться бесстрашно.

Согласно данным последних исследований, к сегодняшнему дню гномы несколько видоизменились. Легенда гласит, что Титаны создали их из камня. Любовь гномов к раскопкам объясняется просто: они надеются найти что-то из великого наследия титанов, своих создателей, которое, как они считают, откроет им новые возможности.



Классы героев: Охотник, Воин, Маг, Паладин, Священник, Мошенник

Стартовая локация: Anvil Marr, Dun Morogh
Родной город: Ironforge

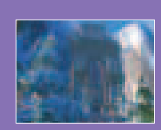
## ТОЖЕ ГНОМЫ / GNOMES



В отличие от своих гномьих родственников, эти – не такие смелые воины, зато они умны и технологичны. Раскопкам тоже гномы предпочитают строительство. Радуясь жизни в чудесном техногороде Гноумерегане (Gnomeregan), гномы по-братски разделили богатства Дан Моро со своими кузенами. Кстати, именно Gnomes создают знаменитое оружие и паровые механизмы гномов.

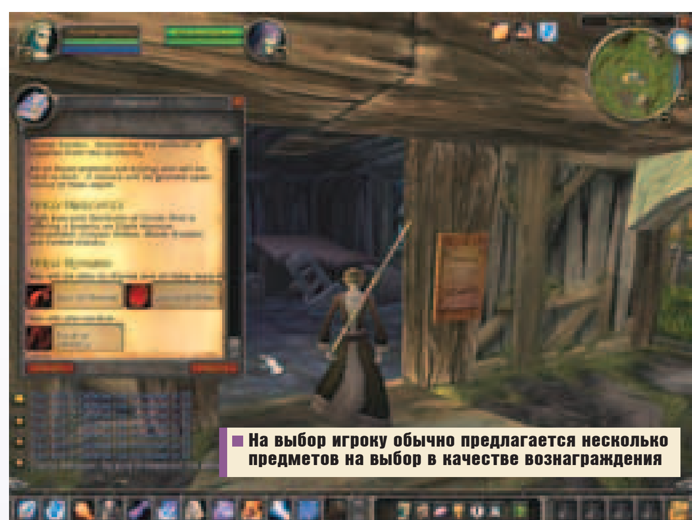
Странно, что тоже гномы не принимали участия в защите Азерота от войск Пылающего Легиона. Впрочем, все легко объяснимо: в это самое время они подверглись нападению варваров, поэтому предпочли защищать родные стены. Не совсем удачно: Гноумереган был безвозвратно утерян, и около половины тоже гномов уничтожено.

Оставшиеся сбежали в крепость Айронфордж, где и живут сейчас, дополняя мощь гномов своими научными открытиями. И надеются когда-нибудь накопить сил и вернуть себе родной город...



Классы героев: Воин, Мошенник, Маг, Чародей

Стартовая локация: Anvil Marr, Dun Morogh
Родной город: Ironforge


На выбор игроку обычно предлагается несколько предметов на выбор в качестве вознаграждения

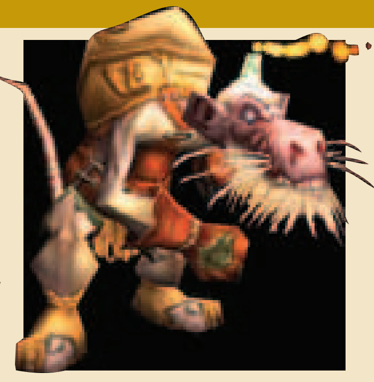

Мы такие разные, но все-таки мы вместе...

Blizzard, предполагается, что первую настройку выберут хорошо знающие и доверяющие друг другу люди; вторая предназначена для малознакомых игроков, которые оказались выполняющими один и тот же квест; третья находит применение, когда задание выполняется группой игроков с командиром, вроде какой-нибудь гильдии.
Сюжетные вещи выкидываются по схожему с сетевой Diablo 2 принципу: выпадает сколько нужно, но только для тех, кто успел вовремя получить задание. В Diablo, правда, «лишние» игроки не могли подобрать с земли некоторые предметы, в то время как здесь они их просто не увидят. Это – еще один шаг к тому, чтобы избежать бессмысленной войны во имя фетишизма. Аналогии с Diablo продолжаются: вещички имеют несколько уровней градации по качествам: обычные (common), примечательные (uncommon), редкие (rare), легендарные (legendary), эпические (понятное дело, epic) и артефакты. Причем очень большой их процент будет менять свои боевые качества в зависимости от уровня героя и его навыка обращения с оружием. Бесполезная в руках начинающего гнома дубинка в лапах таурена может стать чем-то поистине ужасным.

## ПОКЛОН ВУАЙЕРИСТАМ

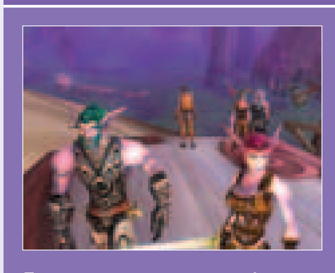
Все игры от Blizzard после, наверное, первой Diablo неизменно ругали за графику. Вразнобой, как правило, зато очень громко. За компанию досталось даже ***Warcraft III***, хотя вроде бы было не за что.
Так вот. На данный момент World of Warcraft уже выглядит потрясающе. Трехмерный движок альфа-версии хрустит текселями с неплохим аппетитом, при этом выдавая картинку

## КОБАЛЬТ ДВА

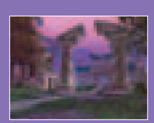


**KOBOLD. Мелкие, но навязчивые кобольды хорошо знакомы игрокам по Warcraft III. Эти похожие на крыс недоразумения определенно любят сырые подземелья. Поэтому глаза у них не больше бусинки, а в голову вмонтирована постоянно функционирующая лампочка. Кобольды кажутся не страшнее мыши, но числом могут разобрать на щебень и каменного голема. Кобольдов можно найти в Айронфордже (Ironforge), да и вообще в гористых районах Азерота. Недавно они попали под влияние банды гноллов из Риверпоу (Riverpaw), которые заставили кобольдов заниматься черной работой. Хотя эти существа и своенравны, может, кто-нибудь когда-нибудь и сможет завоевать их преданность, разделавшись с рабовладельцами.**

## НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ / NIGHT ELVES



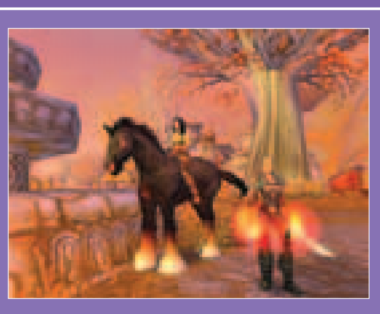
Старейшая из рас Азерота. Эти бессмертные, окружающие себя тенью создания раньше всех начали использовать магию и достигли очень многого. Собственно, именно их неумелое колдовство и открыло путь в их мир ордам Пылающего Легиона и привело к той ужасной войне. Победить все же удалось, но их чудесная земля была наполовину сожжена, наполовину затоплена. До недавнего времени эльфы отдалились от остального мира и скрывались на вершине священной горы Хайджел (Hyjal) много тысяч лет. Вторжение Легиона, однако, заставило их зашевелиться.
Сейчас у эльфов снова проснулся интерес к миру, так что они даже объединились с другими расами.
Темные эльфы благородны и умны, однако порой излишне высокомерны по отношению к «низшим расам», то есть всем остальным. Своих целей они добиваются, используя свои теневые способности.



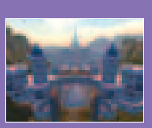
Классы героев: Охотник, Друид, Воин, Священник, Мошенник

Стартовая локация: Teldrassil
Родной город: Darnassus

## ЛЮДИ / HUMANS



Люди из Стормвинда (Stormwind) – жизнерадостная и живучая раса, которой удалось уцелеть после вторжения орков во время Первой войны. Пережили они и Вторую, вступив в Альянс, чтобы защитить родной Азерот. После успешного завершения войны люди заново отстроили Стормвинд и снова начали жить на южных землях. Вторжение Легиона оставило северное королевство – Лордерон (Lordaeron) – в руинах, поэтому Стормвинд сейчас является оплотом человечества.
Следуя примеру великих сэра Лотара (Sir Lothar) и короля Лейна (King Llane), они способны на любой подвиг. Люди – отличные воины, которые остаются непоколебимы в сражении. Они готовы биться за добро, используя всю свою храбрость и мощь. Даже в самой жуткой войне.



Классы героев: Чародей, Воин, Маг, Паладин, Священник, Мошенник

Стартовая локация: Northshire, Elwynn
Родной город: Stormwind


Как это ни странно, на земле Ночных Эльфов почти всегда ночь


Судя по стойке, он сейчас перейдет в нижний брейк. На самом деле – шаман кого-то призывает

## ИЗ ШКАФА



**SKELETON.** Странная темень недавно обрушилась на регион Дасквуд (Duskwood), дав дорогу скелетам и прочей мертворожденной нечисти в Азерот из мира теней. Несмотря на внешнюю неуклюжесть и какую-то долговязость, они нечеловечески (снова неудивительно) сильны и очень устойчивы к холодному оружию. Хотя весьма неясно, служат ли скелеты кому-то конкретно и вообще есть ли у них определенная цель, наверняка можно сказать одно: погромить что-нибудь они никогда не откажутся.

потрясающего качества. Вновь найденный, чуть карикатурный неоготический изобразительный стиль – на пике своего благополучия. Каждый листик на дереве, каждая заклепка на броне – все это создает ощущение какой-то альтернативной реальности. Когда ты идешь меж заснеженных лесов Дан Моро, кажется, что холодный ветер дует из монитора прямо в лицо. Огромные эльфийские деревья не могут не напугать, а тем более когда они так мастерски нарисованы. Окрестности Tirisfal Glades – не район, в котором в три раза чаще встречаются скелеты, а именно что вымершая земля. Поверь, это видно с первого взгляда.
Тем более что игравшие во все серии Warcraft игроки будут узнавать некоторые места. Вот здесь я уже был когда-то... это я видел... черт, да это же третья миссия за орков! Эту деревеньку порубили на зубочистки отряды ghouls, а в этом вот лесочке играл принц Артас, когда был маленьким. Пока туда не пришел goblin reaper. Ну и так далее.
Вообще, на прошлогодней **E3**, что в городе Ангелов, был очень показательный момент. Когда на стенде Blizzard крутились широкоэкранные ролики из World of Warcraft, общественное мнение смотрело на них округлившимися глазами, потому что такую красотищу показывали мало где. И вот, значит, проходящий мимо родного стенда один из программистов игры поморщился и сказал: «Ребята, вы бы хоть пиксельные шейдеры включили...»

### I'M A NEWBIE HERE

Вдобавок ко всему девелоперы планируют не только перевести в онлайн фанатов Warcraft по всему играющему миру. Они искренне хотят расширить число подписчиков за

## ТРОЛЛИ / TROLLS



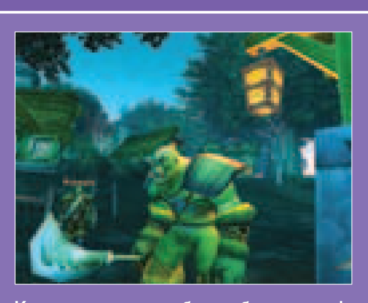
Коварные тролли джунглей, которыми полны множественные острова южных морей, известны своей жестокостью. Они крайне суеверны, поэтому точат зуб на все остальные расы.
Однако одно из племен, племя Темного Копья (Darkspear Tribe), в свое время чуть не было уничтожено хитрыми морлоками, но было спасено вождем орков Траллом (Thrall) и его ордой. В благодарность тролли дали клятву вечной верности Орде.
Ведомые Вольджином (Vol'jin), тролли Темного копья сейчас живут в Дуротаре (Durotar) вместе со своими друзьями – орками. Также их отряды можно встретить в джунглях островов Эха (Echo Islands).
Кроме орков, тролли весьма дружелюбно относятся к расе Тауренов (Tauren), а вот нежить не любят. Они считают, что мертвые войска не принесут им ничего, кроме нищеты и раздора.



Классы героев: Охотник, Воин, Шаман, Мошенник, Священник

Стартовая локация: Durotar
Родной город: Orgrimmar

## ОРКИ / ORCS



Злющие зеленокожие орки – одна из самых старых и характерных рас Азерота. Почему-то считается, что они тупые и грубые, не проявляющие человечности или сочувствия к другим расам. Рожденные в адском мире Дренор (Draenor), орки проникли в Азерот через межпространственный портал, известный как Dark Portal, и устроили войну с людьми.
К сожалению, орки были обмануты и фактически Пылающий Легион манипулировал ими во время своего вторжения. Однако оркам удалось восстать и избавиться от своих хозяев. Под руководством молодого вождя Тралла (Thrall) орки начали восстанавливать свои разрушенные традиции.
Сейчас орки воюют не в завоевательных целях, а просто доказывают свое право жить в новом, заново разделенном мире.



Классы героев: Охотник, Чародей, Воин, Шаман, Мошенник

Стартовая локация: Durotar
Родной город: Orgrimmar



■ Тигра хочет спать!


■ Красивые ребята – эти эльфы. Если бы только не уши...

## LOOKING GLASS НЕ ПРИ ЧЕМ


■ THIEF. Разгул преступности на Азероте – дело обычное, в послевоенное-то время. Более сильные и умные действуют в городах, а слабым приходится так вот шататься по миру, пытаясь отнять карманные деньги у самых слабых героев. Зато их развелось столько, что никаких тюрем не хватит.

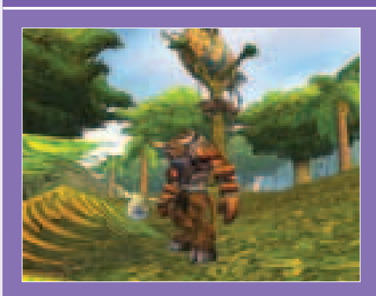
счет новичков (примерно как наш журнал, кстати). Помимо кристально ясного интерфейса, начинающему игроку предоставлены и другие, почти что парниковые условия. Испытывающему трудности человеку круглые сутки доступны так называемые GM – game masters, мастера игры, почти как в форте Бойярд. У них можно будет выяснить все технические аспекты и обсудить вопросы, связанные с игровым процессом. Потом, первые квесты будут заведомо несложными, скорее для того, чтобы освоиться в игре. Кроме того, NPC будут стараться гонять высокоуровневых героев по всему Азероту, чтобы новички были в обществе себе подобных, могли найти себе компаньона в путешествие; в общем, не чувствовали бы себя некомфортно.

Здесь уместно сравнение с Го: правила этой игры понять может кто угодно, за вычетом совсем уж умственно отсталых; в то время как высококлассные игроки развивают свой навык всю жизнь. Вот и в WoW и бродяга-гном второго уровня, и лидер племени тауренов всегда найдут занятие по душе.

## ШОУ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

Сколько тонн информации об игре было сочтено второстепенной и вырезано отсюда, известно одному редактору. В нищете и забытьи умереть у игры шансов попросту нет. Возможность НЕ стать хитом у World of Warcraft есть. Только одна, впрочем: если все написанное на всех окрестных страницах – подлый обман. Редакция «PC ИГР» совместно с разработчиками предпочитает придерживаться несколько иной точки зрения.

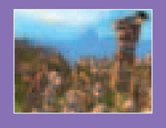
## ТАУРЕНЫ / TAUREN



Таурены – огромные звероподобные существа, живущие на травянистых равнинах центральной части Калимдора (Kalimdor). Они живут для того, чтобы служить природе и поддерживать шаткий баланс между диким и искусственным. Им доступна власть над стихиями. Несмотря на их невероятные размеры и грубую силу, замечательно мирные таурены живут спокойным племенным строем.

Однако в случае угрозы извне они используют всю свою мощь, чтобы порубить врагов на бифштексы.

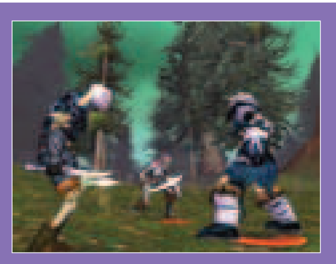
Под руководством своего древнего лидера, Керна Бладхуфа (Cairne Blodhoof), таурены объединились с орками во время Вторжения. Две расы остались друзьями до сих пор. Как и орки, таурены дерутся за благородные, с их точки зрения, цели.



Классы героев: Охотник, Друид, Воин, Шаман

Стартовая локация: Redrock Mesa, Mulgone
Родной город: Thunder Bluff

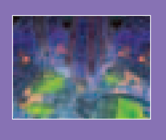
## НЕЖИТЬ / UNDEAD



Освободившись от тиранического правления Короля Личей (Lich King), группа мертвых ренегатов захотела организовать самоуправление, путем устранения мешающих элементов. Известные как Покинутые (Forsaken), члены этой группы служат своему лидеру, королеве баньши Сильванас Виндраннер (Sylvanas Windrunner). Эти темные воины основали крепость у подножья бывшей столицы Лордерона. Нынешний город-лабиринт Андерсити (Undercity) – настоящий бастион зла.

В тайных лабораториях приспешники Сильванас разрабатывают новую болезнь – чуму, которая уничтожит все. Чтобы облегчить себе задачу, Покинутые заключили временный альянс с примитивными племенами Орды. Они используют их помощь в борьбе с общим врагом – Королем Личей.

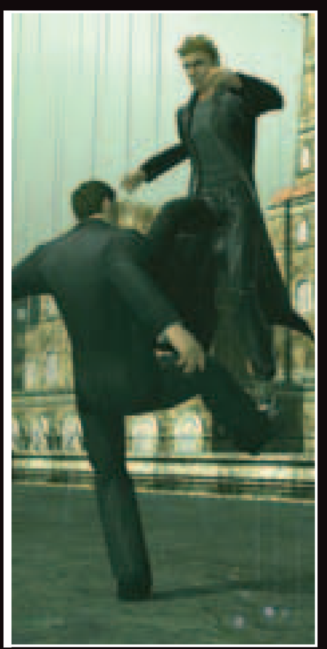
Время покажет, до чего доведет эта жажда мести.



Классы героев: Воин, Чародей, Маг, Мошенник, Священник

Стартовая локация: Tirisfal Glades
Родной город: The Undercity

текст: Даниил Леви, Николай Корж, Роман Епишин, Эдуард Лухт, Ян Масарский



Весьма неожиданное решение приняло французское издательство **Ubisoft**: под конец февраля компания расторгнула все партнерские отношения с **Warner Bros**. И, соответственно, отказалась от тиражирования ***The Matrix Online***. Основной причиной подобного шага было названо слишком большая стоимость лицензии на использование торговой марки The Matrix и... чрезмерное давление со стороны **Джейсона Холла** (Jason Hall), главы игрового подразделения Warner Bros (мы писали о его новой должности в прошлом номере).

Впрочем, никаких скандалов: обе компании заявили, что непременно сохранят дружеские отношения, и не исключают близкое сотрудничество в будущем. Разработкой The Matrix Online по-прежнему занимается компания **Monolith Productions**, в которой ранее работал мистер Холл. Теперь финансирование разработки, видимо, будет производиться за счет собственных средств игрового подразделения **Warner Bros. Games Group**.

***Н.К.***



А в The Matrix Online все по-старому – дерутся

# ВЕСЕЛЫЙ РОДЖЕР ГОРЬКО ПЛАЧЕТ

Злые, жестокие сотрудники **U.S. Immigration and Customs Enforcement** (не спрашивай, что это такое) ликуют на корпоративной пьянке, а бедный, бедный **Шон Майкл Брин** (Sean Michael Breen) сушит сухари в ожидании грядущей пятидесятимесячной отсидки и думает, где ему достать 690 тысяч долларов (плюс еще $236.91, если быть точным). 10 февраля – черный день календаря.

Все мы (ну, или почти все), конечно, можем сказать пиратам большое человеческое спасибо за возможность приобретать софт по столь скромным ценам. «Большое, блин, спасибо». С другой стороны, можно сколько угодно жаловаться на «нечестные» цены, устанавливаемые «лицензионными производителями», но надо все-таки понимать – кража интеллектуальной собственности является преступлением. Пираты вообще и варезники в частности трудятся на своем поприще отнюдь не за вышеупомянутое «спасибо» и не во имя «информационной свободы», а зарабатывают на незаконной продаже чужой работы немалые деньги.

Шон Майкл Брин – глава старейшей варез-группы **Razor 1911**. Это название тебе уже наверняка встречалось. Более десяти лет эти бодрые ребята крали, взламывали и распространяли разные виды ПО (в основном – игры для PC и консолей), и вот, наконец, Неумолимая Дубина Справедливости обрушилась на их хитрые жопы. Крупнейшее на сей день международное расследование в области нарушений авторских прав, гордо названное Operation Buccaneer (Операция Буканир*), привело к аресту сорока человек, включая и нашего героя – Шон встретит свое сорокалетие на нарах.

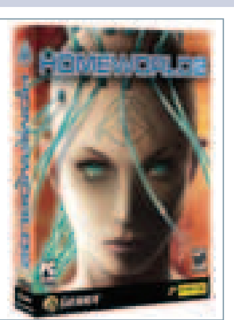
Интернет-технологии пригодились Шону и для других целей. Раздобыв доступ к онлайн-аккаунту одного из клиентов компании **Cisco Systems**, он поназаказывал кучу компьютерного железа, которое доставлялось в фальшивую компанию **Comptel Logistics**, но оплачено, естественно, не было. Железо затем со существенной скидкой перепродавалось на черном рынке. Неизвестно, сколько Шон «навարил» на этом милом мошенничестве, но уж никак не больше той суммы, которую ему по суду надлежит выплатить обманутой Cisco. Невыгодно получилось.

Нарушения авторских прав в последнее время караются все суровее. Различные отрасли индустрии, имеющие дело с интеллектуальной собственностью (софт, кино, музыка), все растут и жиреют; денежные обороты все крупнее. Ничего удивительного, что они могут себе позволить лоббировать законопроекты, ужесточающие ответственность за кражу интеллектуальной собственности, и даже форсировать отдельные расследования.

Варез-сцена несколько деморализована. Образ «кулхацкера» плохо вяжется с уголовной ответственностью, однако государственные власти настаивают, что «вор должен сидеть в тюрьме» независимо от степени его компьютерной продвинутости. Понятно, конечно, что компьютерное пиратство никуда не денется, пока на него есть спрос (существует же наркоторговля в странах, где даже за простое хранение дают расстрел), но преследование будет жестоким – это ясно дают понять законодательные органы большинства стран-производителей мультимедиа.

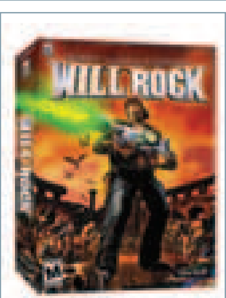











Все эти игры пали жертвами злого гения...

**Буканир (буканьер) – так в XVI веке называли славных моряков, которые любили на досуге избавить граждан от тяжелого бремени имущества. Буканиры грабили испанские корабли и колонии в Америке, уходя затем «на базу» где-то в Карибском море. То есть буканиры – это и есть те самые «Пираты Карибского моря», только название устаревшее. «Акелле» должно быть приятно.*

***Я.М.***

# ОТ МУТАНТОВ К ХОББИТАМ

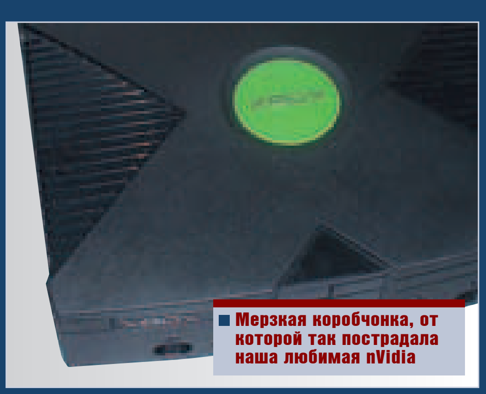

The Fall: Last Days of Gaia

Не было никаких сомнений, что после роспуска **Black Isle Studios** ее бывшие сотрудники без работы не останутся. Вот, например, стены немецкой **Silver Style Entertainment** приняли двух экс-островитян. Компания работает над одним из «последователей» великого ***Fallout*** – постапокалиптической RPG ***The Fall: Last Days of Gaia*** (читай материал о ней в этом номере). Первым переселенцем стал **Дэмиен Фолетто** (Damien M. Foletto), дизайнер. До этого он работал над – увы, так и не материализовавшимися – ***Fallout 3*** и ***Baldur's Gate III***, а также над почти всеми прошлыми проектами BIS. Через несколько недель к коллективу присоединился **Джефф Хасгес** (Jeff Husges), тоже дизайнер, и тоже работавший над Fallout 3 и Baldur's Gate III. Все бы было хорошо, и, возможно, эти два человека существенно повлияли бы на скучноватый The Fall, однако уже в последних неделях февраля Дэмиен покинул свой пост в Silver Style и отправился в **Electronic Arts**, работать над RTS во вселенной The Lord of the Rings. Коллеги трезво оценили его выбор – расставались с грустью, но без истерик.

***Н.К.***

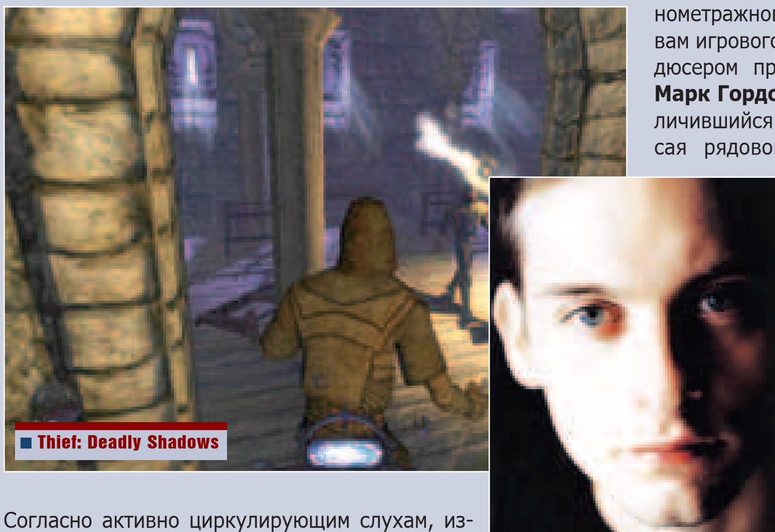
# ВСЕ ИЗ-ЗА ТЕБЯ, БИЛЛИ!

В середине февраля компания **nVidia** огласила результаты деятельности за четвертый квартал уходящего финансового года. За три месяца компания получила доход в $24,9 млн., при общих продажах в $472,1 млн. За аналогичный период времени в 2003-м финансовом году nVidia заработала $50,9 млн. чистой прибыли при $469 млн. общих доходов. После оглашения этих результатов акции компании, как и ожидалось, несколько упали в цене, но уже через несколько дней вернулись к привычным показателям. Но подобные финансовые скачки – весьма обыденное явление. Интересно другое. nVidia обвинила в части своих финансовых проблем... **Microsoft**. Хитрая причина гнева кроется в низких продажах *Xbox*, где установлены графическое ядро *NV2A* и чипсет *nForce* от nVidia.


Мерзкая коробчонка, от которой так пострадала наша любимая nVidia

***Н.К.***

# ГАРРЕТТ ГРАБИТ ГОЛЛИВУД

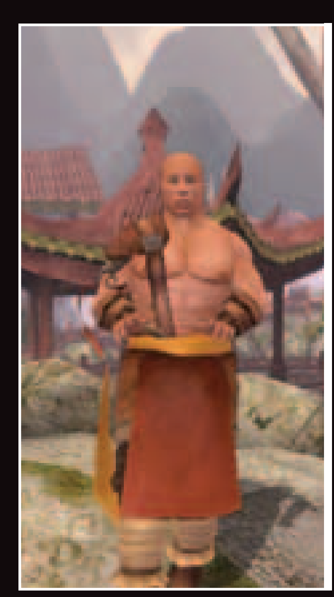

Thief: Deadly Shadows

И впрямь уголовная рожа...

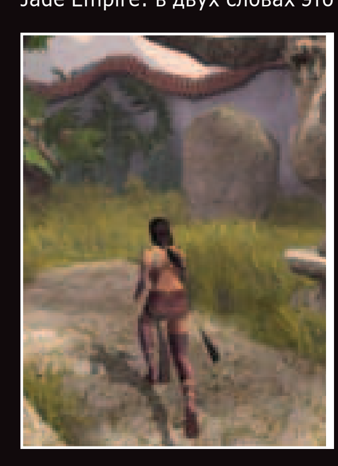
Согласно активно циркулирующим слухам, издательство **Eidos Interactive** ведет переговоры с кинокомпанией **DreamWorks** о проекте полнометражного фильма по мотивам игрового сериала ***Thief***. Продюсером проекта должен стать **Марк Гордон** (Mark Gordon), отличившийся оскароносным «Спасая рядового Райана» (Saving Private Ryan), а главную роль в фильме исполнит **Тоби Магуайр** (Tobey Maguire), запомнившийся по фильму «Человек-Паук» (Spiderman). Правда, ни о каких сроках пока не известно, да и официального подтверждения тоже нет.

***Н.К.***

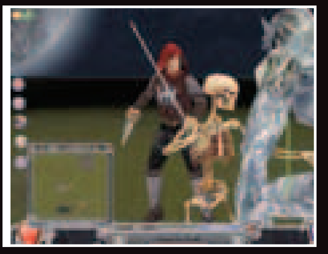
Компания **Bioware** частично подтвердила слухи о возможном портировании своего будущего хита *[не рановато в хиты-то записывать?.. – ред.]* ***Jade Empire*** с *Xbox* на PC.



*«Мы продолжим поддерживать PC и приставки в наших будущих проектах,* – отметил представитель компании. – *Несмотря на то, что Jade Empire пока планируется в качестве Xbox-эксклюзива, мы, возможно, все-таки портируем игру на PC через несколько месяцев после премьеры на Xbox и переговоров с нашим издателем* **Microsoft**». Кроме того, Bioware объявила о создании нескольких проектов эксклюзивно для PC, и отдельно для приставок следующего поколения. Если ты никогда раньше не слышал о Jade Empire: в двух словах это многообещающая Action / RPG с нестандартной боевой системой и возможностью разнопланового развития персонажа. Выход игры для Xbox запланирован на конец текущего года.



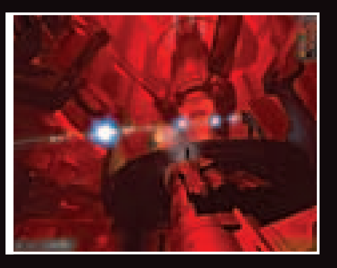
***Н.К.***



В начале марта Ubisoft купила Wolfpack Studios, разработчиков MMORPG Shadowbane. Ubisoft была издателем игры, и поддерживает ее по сей день, потихоньку продвигая ее на американском, европейском и азиатском рынках; не так давно вышло расширение Shadowbane: The Rise of Chaos. После закрытия онлайнового проекта Ubisoft под названием Uru Live (довольно оригинальная, но малопонятная попытка сделать онлайновый квест – мы писали об этом в прошлом номере), а также неожиданного отказа от издания The Matrix Online, складывалось впечатление, что компания потеряла интерес к онлайновому сегменту игрового рынка. Оказывается, вовсе нет.

***Я.М.***







Новая серия душераздирающей мыльной оперы «NVIDIA vs. ATI». Поскольку ATI уже «застолбили» себе официальную поддержку Valve и Half-Life 2, особенного выбора у NVIDIA не оставалось – пришлось дружить с id Software и Doom 3. Не совсем понятно, чего они кочевряжились столько времени – решение напрашивалось само собой. Теперь оная поддержка объявлена официально; счастливые покупатели GeForce FX обнаружат на коробке с товаром наклейку, оповещающую о том, что вот эта самая карточка официально рекомендована для использования с Doom 3 – реверанс со стороны id.

***Я.М.***

# ТУРБИНА НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ



Джейсон Белл



Качественно новый уровень графики и прежний хитовый геймплей.

**Turbine Entertainment** явно попала в струю успеха. С конца прошлого года компанию не оставляет удача *[...и внимание инвесторов. Вспомни новость во втором номере* **«PC ИГР»** *про куш в $18 млн., доставшийся Turbine – ред.]*, и мы искренне этому рады. Ведь именно стараниями Turbine мир получил обе части ***Asheron's Call***, а в будущем, надеемся, получит ***Dungeons & Dragons Online*** и ***Middle-Earth Online***. 2003-й год компания закончила с солидными прибылями. 2004-й год они встретили возвращением всех прав на вселенную Asheron's Call (и вообще все продукты в под этой маркой), коими до этого владела **Microsoft**. Однако взлет, как показала практика, только начался. Логичным продолжением успеха стало внушительное расширение бизнеса. Turbine решила перебраться поближе к океану и учредила дополнительное подразделение в Лос-Анджелесе. Возглавит офис на западном побережье не кто-нибудь, а сам **Джейсон Белл** (Jason Bell). Не знаешь такого? Зато мистера Белла хорошо знают в небезызвестной **Atari**. Три с половиной года трудился он в недрах этого издательства в должности старшего вице-президента; обзаводился связями и набирался опыта. А затем без лишнего шума оставил свой пост и перекочевал в новое подразделение Turbine, прихватив заодно и все свои связи.

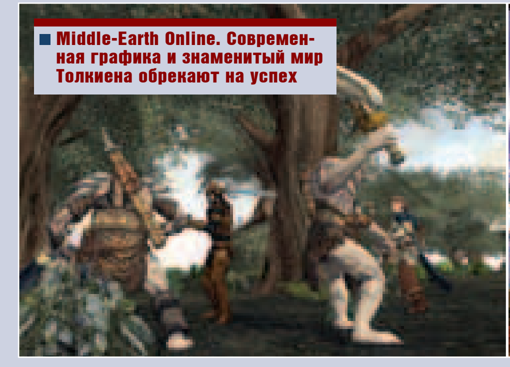


Пока даже скриншотов нет, но одна лицензия чего стоит

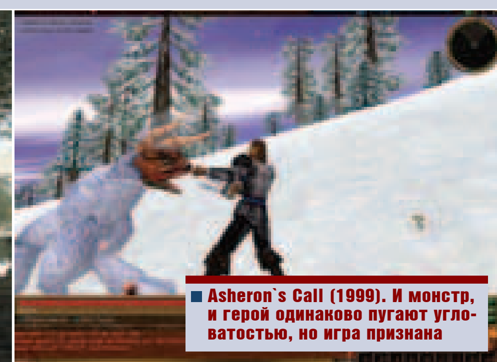
Лос-анджелесский филиал берет курс на достижение сразу двух глобально-стратегических целей. Первая – поиск талантливых разработчиков и сотрудничество с ними. По словам Белла, внутренний штат занятых непосредственно игростроением сотрудников будете невелик, а вот перспективными студиями извне займутся вплотную. Вторая цель – азиатский рынок. Ни для кого не секрет, что популярность мультиплеерных сетевых проектов в Азии растет не по дням, а по часам. Turbine не собирается упускать столь сочный кусок финансового пирога. На западном побережье США расположится центр управления экспансией в Корею и Китай. Впрочем, компания рассчитывает не только распространить там свои игры, но и найти что-то интересное для внедрения в США.

Во время беседы с нашими коллегами Джейсон Белл буквально лучился оптимизмом, называя новое назначение не иначе как «великолепными возможностями». Вероятно, вся Turbine Entertainment пребывает сейчас в таком приподнятом настроении. Будем надеяться, черная полоса в жизни компании наступит не скоро.

***P.E.***



Middle-Earth Online. Современная графика и знаменитый мир Толкиена обрекают на успех



Asheron`s Call (1999). И монстр, и герой одинаково пугают угловатостью, но игра признана

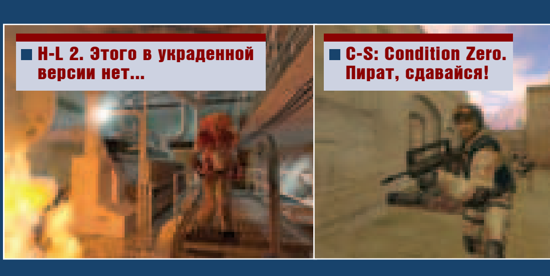
# НЕ НАДО СКАЗОК

Яркий проект мастера шизофрении и ужаса Америкэна МакГи ***American McGee's Oz***, на который сам МакГи и его поклонники возлагали такие большие надежды, закрыт. Игра должна была выйти под лейблом **Atari**, но потеряла издателя, после чего была отменена. Правда, Америкэну удалось продать права на экранизацию своей оригинальной концепции кинoстудиям **Jerry Bruckheimer Films** и **Walt Disney Pictures**, а также выпустить несколько фигурок с персонажами из игры. На разработку проекта было потрачено около $8 млн. долларов, а сам мистер МакГи вскоре после закрытия игры покинул свою фирму **Carbon6** и присоединился к **Тревору Чану** (Trevor Chan) и его компании **Enlight** в качестве креативного директора.

■ Зато можно купить в утешение такого вот манчкина...

***Н.К.***

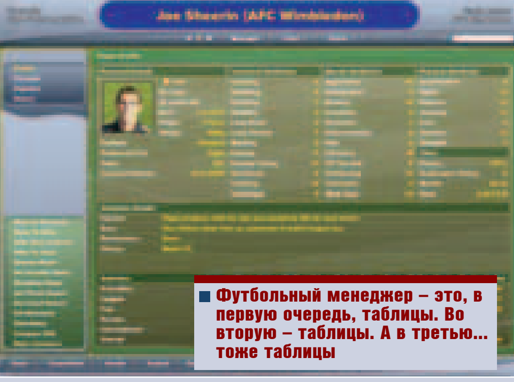
# ДОКОЛЕ?!


■ H-L 2. Этого в украденной версии нет...
■ C-S: Condition Zero. Пират, сдавайся!

Мы уже привыкли к постоянным возмущениям американцев по поводу чересчур «вольного» обращения с интеллектуальной собственностью в России и странах СНГ. Тем не менее, трудами различных – как отечественных, так и зарубежных – компаний наш рынок постепенно приобретает цивилизованные черты. Недавно ряды неутомимых блюстителей правопорядка пополнились еще одним энтузиастом – американской Entertainment Software Association.
ESA – один из сильнейших лоббистов от игровой индустрии и учредитель крупнейшего игрового шоу всей планеты – Electronic Entertainment Expo (E3). Ассоциация потребовала у родного правительства принятия немедленных юридических мер относительно трех стран: Малайзии, Китая и... России. У ESA вызывает большое раздражение тот факт, что ***Half-Life 2***, ***Counter-Strike: Condition Zero*** и другие игры в стадии разработки свободно продаются в названных странах в виде сырых украденных версий. Правительство на этот запрос пока ничего не ответило.
Замедленная реакция ESA и западных СМИ просто поражает. Эти build-версии уже более двух месяцев валяются на всех развалах и, по бол ьшому счету, давно уже никого не интересуют *[что, кто-то не купит HL2, потому что поиграл в сырую бету?.. – ред.]*.

***Н.К.***

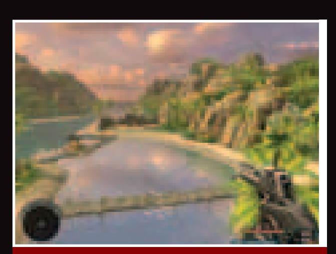
# Я ДРУГОМУ ОТДАНА И БУДУ ВЕК ЕМУ ВЕРНА


■ Футбольный менеджер – это, в первую очередь, таблицы. Во вторую – таблицы. А в третью... тоже таблицы

О, вы, питавшие надежды на воссоединение Eidos и Sports Interactive, не суждено вам утешиться! Компании разбежались всерьез и, видимо, навсегда. В то время как Eidos, лишенная баз данных футболистов, мучительно пытается «родить» Championship Manager 5, Sports Interactive вовсю устраивает личную жизнь с Sega Europe. Две компании договорились о сотрудничестве, в рамках которого заявлено два проекта: Eastside Hockey Manager и Football Manager 2005. Первый увидит свет летом, второй – в конце года. Примечательно, что релиз CM5 тоже запланирован на конец года... Что это – совпадение или четко выверенный акт глумления над бывшим партнером со стороны Sports Interactive?

***P.E.***

Съемками фильма «по мотивам» игры уже никогда особо не удивишь *[это не то слово... – ред.]* – даже если за основу берется экшен ***Far Cry***. Это... все тот же неутомимый **Уве Болл** (Uwe Boll) и его компания **Boll KG**. Бюджет картины составляет $25 млн. – не густо. Начало съемок запланировано на следующий год. По идее, нас ждет эффектный боевик с ярким тропическим антуражем и «невероятно пугающей» историей в духе «Острова Доктора Моро». Как оно получится на самом деле – одному Боллу известно.


■ Зачем кино снимать? И так красиво...

***P.E.***

За последние десять месяцев из компании **Blizzard Entertainment** ушло более тридцати сотрудников. Видимо, в связи с этим руководство компании решило объединить обе свои команды разработчиков в одну группу. Кроме этого, Blizzard уже закрыла один, так и не анонсированный проект. На данный момент в офисах компании ведутся работы над тремя разработками, включая ***World of WarCraft*** и новый проект во вселенной WarCraft. Примечательно, что девять сотрудников, работавших над закрытым «секретным» проектом, присоединились к бывшему сослуживцу **Майку Скандиццо** (Mike Scandizzo) и его студии **Castaway Entertainment**. Вероятно, многие идеи из закрытой игры будут реализованы в новой разработке этой компании.

***Н.К***


■ Игра от Castaway еще не объявлена, но кое-какая графика есть



**LucasArts** сделала официальное заявление, в котором сообщила, что работы над ***Sam & Max 2: Freelance Police*** прекращены; проект закрыт. Причиной подобного решения называется «изменение рынка и неподходящий момент для появления продукта подобного рода». Проще говоря, компания не видит перспективы выпускать приключенческую игру, которая не окупится – в отличие от любого продукта под маркой *Star Wars*.
Стоит отметить, что не далее как в прошлом году ***LucasArts*** закрыла ***Full Throttle 2*** по аналогичным причинам. Что же, одним квестом в этом году стало меньше. И хотя жанр не сказать чтобы «стоит на пороге вымирания», но в офисах ***LucasArts*** он, похоже, больше не прописан.

***Н.К.***



Студия **Jerry Bruckheimer Films** приобрела права на экранизацию игр серии ***Prince of Persia***. Написание сценария доверили **Джордану Мечнеру** (Jordan Mechner), который создал первый ***Prince of Persia***, ***Karateka, The Last Express***, а также принимал непосредственное участие в работах над последней инкарнацией Принца – ***The Sands of Time***. Сам Джордан сравнивает концепцию будущего фильма с реализацией «Пиратов Карибского моря»; в экранизации будут использованы наиболее удачные моменты из игры, а не все подряд.

***Н.К.***

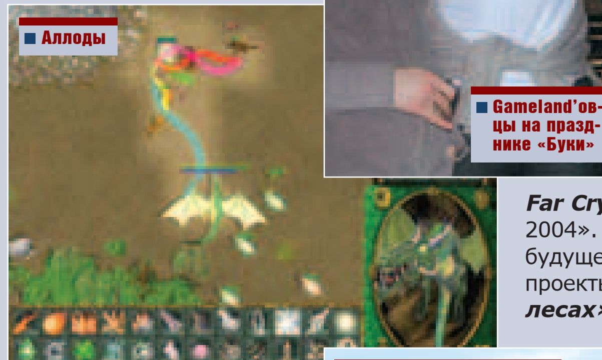
# С ДНЕМ РОЖДЕНЬЯ, «БУКА»!

14-го февраля, аккурат в день Святого Валентина, московская компания **Buka Entertainment** отметила свое десятилетие. За этот срок компания выпустила более сотни игр, открыла свое отделение по локализациям в Китае; заключила соглашения с более чем 56-ю издателями в 70-ти странах мира. Компания сыграла огромную роль в развитии современной игровой индустрии на территории СНГ, и продолжает занимать большой сегмент рынка.
Начав в 1993 году как небольшой дистрибьютор компьютерных и видео игр, компания постепенно наладила связи с множество тся почти всеми издателями. В результате удачных переговоров и верной политики на внешнем рынке, знаменитые ***«Дальнобойщики»*** лицензируется в 60-ти странах мира. В 2000-м году «Бука» создает серию *«Букашка»* – линейку игр для детей, как собственного производства, так и локализованных. Именно «Бука» локализовала для нас ***Grand Theft Auto***, ***Heroes of Might and Magic III*** и ***IV***, ***Heavy Metal***, ***Jagged Alliance*** и многие другие отличные игры; выступила издателем отечественных проектов ***«Шторм»***, ***«Ударная сила»***, ***«Магия войны»*** и прочих. На прошедшей в конце февраля **Конференции Разработчиков Компьютерных Игр** компания «Бука» удостоилась звания «лучший локализатор», а готовящийся к выходу переведенный на русский язык шутер ***Far Cry*** – «Лучшей зарубежной игры КРИ-2004». Из планов компании на ближайшее будущее особенно хочется отметить такие проекты как ***«Метро-2»***, ***«Москва на колесах»***, ***«Мор. Утопия»***, ***«Чистильщик»*** и, конечно, уже упоминавшуюся официальную локализацию долгожданного Far Cry.
Мы поздравляем компанию «Бука» с юбилеем, желаем ей долгих лет жизни, еще большего количества интересных и неординарных проектов, укрепления связей за рубежом и, конечно же, процветания.

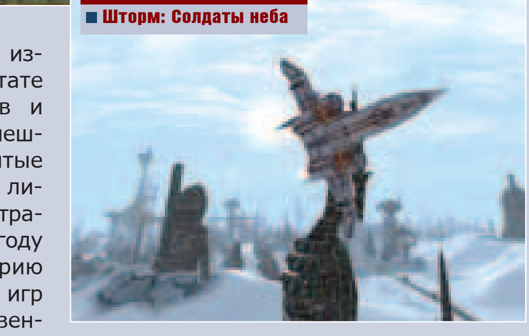
***Н.К.***

Дальнобойщики

Gameland'овцы на празднике «Буки»



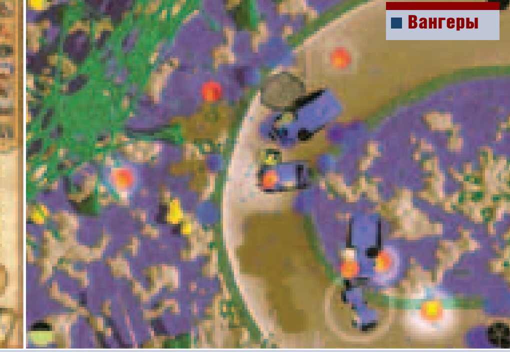
Аллоды



Шторм: Солдаты неба



Heroes of Might & Magic IV



Вангеры

# ИГРУШКИ – ЭТО ВАМ НЕ ИГРУШКИ




Tomb Raider: The Angel of Darkness.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Colin McRae 3.0.

Английская государственная организация **UK Trade & Investment** недавно заявила, что хочет помочь английской игровой индустрии. Как мило с ее стороны. UK Trade & Investment – бывшее подразделение **British Trade International**, ныне самостоятельная контора – создана с одной благородной целью: помогать великобританским компаниям «достигать экспортного потенциала», тем самым способствуя укреплению экономики страны. Как это частенько случается с государственными организациями, этим «меценатам» понадобилось довольно много времени для осознания того факта, что компьютерные и видеоигры – тоже экспортный продукт. Ну, лучше поздно, чем никогда.

UK Trade & Investment будет сотрудничать с **The Entertainment and Leisure Publishers Association** и **The Independent Games Developers Association**, которым, собственно, и доверено представлять интересы великобританской игровой индустрии в этом деле. Конкретно помощь будет выражаться, грубо говоря, в организации разнообразных PR-мероприятий – значительная их часть будет приурочена к майской **E3** и сентябрьской **European Games Network**. Планируются также смертоносные пиар-диверсии на азиатский рынок – жители Японии, Китая и Южной Кореи уже трепещут в ужасе перед мощью британского игростроя.

Во втором номере мы писали о «благотворительной акции» французского правительства – 30 млн. евро на развитие игровой индустрии во Франции. Вот и англичане тоже засуетились. Финансовые обороты и быстрое развитие индустрии электронных развлечений внушают уважение правительственным чиновникам. Перспективность и огромный потенциал игрового рынка уже ни у кого не вызывает сомнений. Что ж, приятная тенденция.

***Я.М.***

# GENIUS В МАРРИОТТЕ

Ушедший в небытие февраль 2004 года был на редкость богатым на всяческие презентации, пресс-конференции и просто праздники. Журналисты едва успевали отойти после одного мероприятия, как их тут же тащили на следующее. Одним из самых примечательных и приятных событий стала пресс-конференция **Genius**, прошедшая 19-го февраля в отеле **«Марриотт Аврора Ройял»** (пять минут ходьбы от нашего офиса – удобно!).

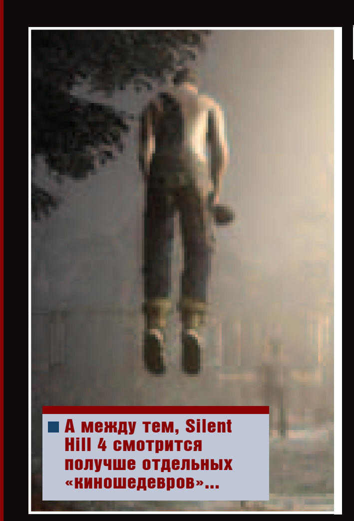
На пресс-конференции бренд-менеджер Genius в России, **Юрий Неверов**, рассказал о планах на



2004 год и продемонстрировал последнюю разработку – мышь *Genius NetScroll Superior Wireless* («Девайс месяца», смотри страницу 198).

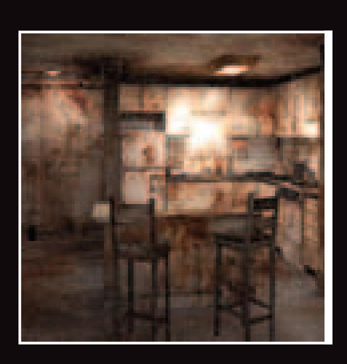
Но самое главное – на пресс-конференции была разрушена засевшая в голове ассоциация торговой марки Genius с компьютерной мышью. Во-первых, в настоящее марка Genius представлена в 20-ти товарных категориях (от пресловутых мышек до фотокамер). Во-вторых, в 2004 году Genius займется активным продвижением потребительской электроники – домашних кинотеатров, DVD-плееров и цифровых видеокамер. А ты говоришь – мышки...

***Э.Л.***



А между тем, Silent Hill 4 смотрится получше отдельных «киношедевров»...

То, что количество фильмов, основанных на популярных игровых проектах, неуклонно растет, уже ни для кого не является секретом. Однако успехи на этом поприще еще весьма прозрачны, а иногда и откровенно разочаровывают. Чего стоит последняя работа нашего дорогого Уве Болла – House of the Dead по одноименной игре. Но, к счастью, рука этого «мастера» оказалась вдали от экранизации

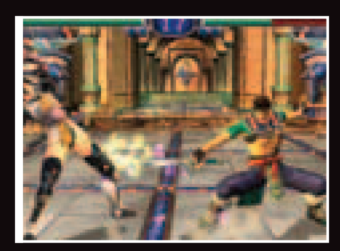


легендарной ***Silent Hill***. Как известно, над фильмом трудится режиссер **Кристоф Ганс** (Christophe Gans), ранее работавший над такими картинами как «Братство волка», «Некрономикон» и «Плачущий убийца» *[Коля, это тоже, знаешь ли, тот еще «мастер» – ред.]*. Согласно последним сводкам с «фабрики грез», работы над **Silent Hill: The Movie** идут полным ходом, никаких проблем съемочная группа не испытывает. Напомним, что съемками фильма занимается студия **Самуэля Хадида** (Samuel Hadida) – **Davis Films** при содействии **Konami**. Выход фильма на экраны стоит ожидать не ранее 2005 года.

***Н.К.***



Угадай, какая новость больше всего обсуждалась в редакции? Представь себе, самая заурядная – **Namco** продала лицензию на экранизацию своего файтинга ***Soul Calibur***. При чем тут Soul Calibur, ведь к PC он не имеет никакого отношения? – удивишься ты. Ответ простой: в Soul Calibur II отчаянно рубятся почти все сотрудники редакции. Так что мы не могли не принять близко к сердцу сие горестное известие. Почему же горестное? Да потому, что коли-



Непревзойденный Soul Calibur II

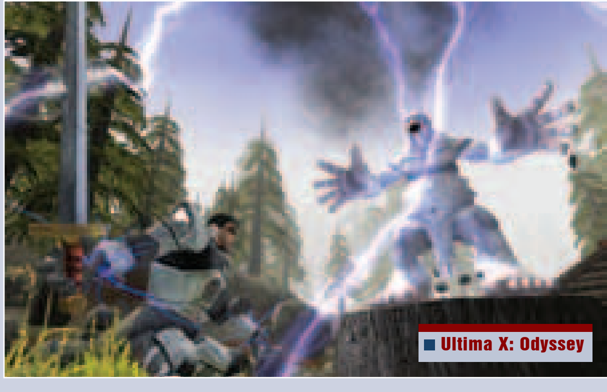
чество бездарных киноподелок по мотивам хороших игр уже давно вышло за всякие пределы разумного. За игры просто обидно. Как представлю, что какой-нибудь придурок будет кривляться, пытаясь изобразить из себя моего дорогого Cervantes'а, так сразу хочется убить кого-нибудь.
Дорогие игро- и киноиндустрия! Направляем вам открытое письмо. Вот оно: «Вы задолбали! Все эти ваши фильмы – отстой! Займитесь лучше анимационными проектами – там, по крайней мере, убожество актерской игры не так заметно. Хватит осквернять наши любимые игры своими кинематографическими потугами! Спасибо за внимание».

***Я.М.***



# КТО НЕ С НАМИ, ТОТ ПРОТИВ НАС

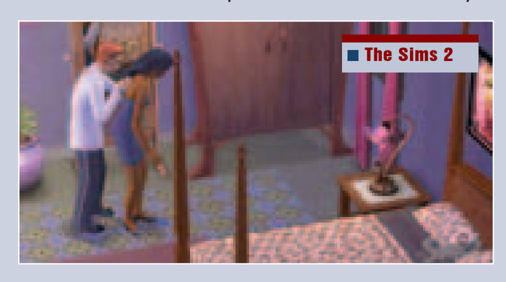
Гигант игровой индустрии **Electronic Arts** переселяет известную студию **Maxis** поближе к собственной штаб-квартире. Новое место работы более чем трехсот сотрудников – город Редвуд Шорс (Калифорния) – расположено в 30-ти милях к востоку от нынешнего офиса разработчиков ***The Sims***, грядущей ***The Sims 2***, игр серии ***SimCity*** и многих других хитовых проектов. По заявлению владеющего компанией издателя, переезд состоится по вполне объяснимой причине: на данный момент офис Maxis просто не способен вместить все увеличивающийся штат сотрудников. На «насиженном» месте останется лишь основатель студии **Уилл Райт** (Will Wright) и несколько человек из его команды, которые продолжат работу над новым, по-прежнему не анонсированным проектом. Что это будет? Вероятнее всего, очередной симулятор повседневной жизни.



Ultima X: Odyssey

The Sims Online

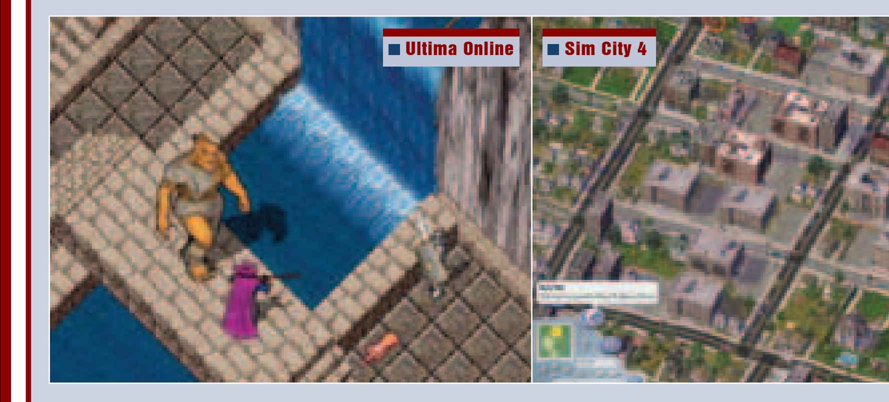
Похожая ситуация произошла с еще одним подразделением EA, студией **Origin Systems**, только еще хуже. Студия, известная созданием легендарной MMORPG ***Ultima Online***, будет в конце апреля расформирована. По меньшей мере сто сотрудников переедут в вышеупомянутый Редвуд Шорс для продолжения работы над ***Ultima X: Odyssey***. Отныне перед рядовыми служащими стоит трудный выбор: либо сменить постоянное место жительства, сохранив при этом высокооплачиваемую должность, либо заняться собственным трудоустройством.
Origin Systems была основана в 1983 году. С тех пор ей удалось выпустить на рынок около тридцати проектов только для PC, главный из которых – Ultima Online. Шутка ли, на сегодняшний день число аккаунтов в мире UO превышает отметку в 220 000. Прибавь к этому бесплатные сервера («шарды»), на которых играет большая часть геймеров в той же России, и получится поистине астрономическое число. Как-никак – культ.
EA комментирует сложившуюся ситуацию однозначно: мы, дескать, делаем это лишь с благородной целью консолидации генеральных сил в головных офисах компании. Мол, управление EA желает, чтобы основные ресурсы по созданию игр и их техническому обслуживанию были сосредоточены в одном месте. Такое решение в значительной мере облегчит большую



The Sims 2

часть производственных процессов *[оно, конечно, верно. Только все равно как-то по-свински это выглядит – ред.]*.
Пожелают ли ключевые сотрудники Maxis и Origin переезжать на новое место, или предпочтут работу в других студиях – неизвестно. Понятно лишь одно – EA проводит жесткую политику по переустройству собственных подразделений, не особо считаясь с мнением и удобством своих сотрудников.

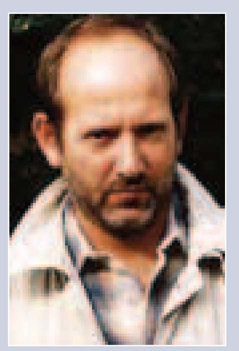
***Д.Л.***



Ultima Online

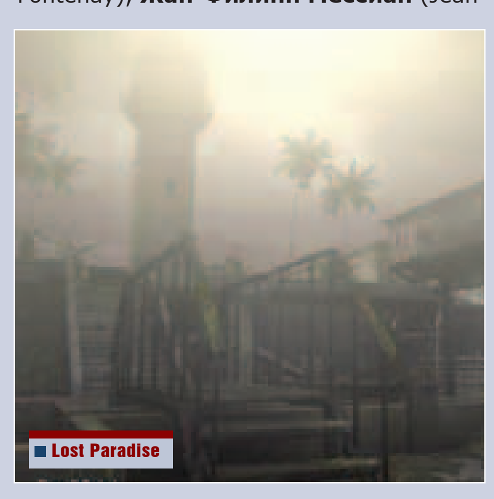
Sim City 4

# ИЗ СИБИРИ К КИЛИМАНДЖАРО

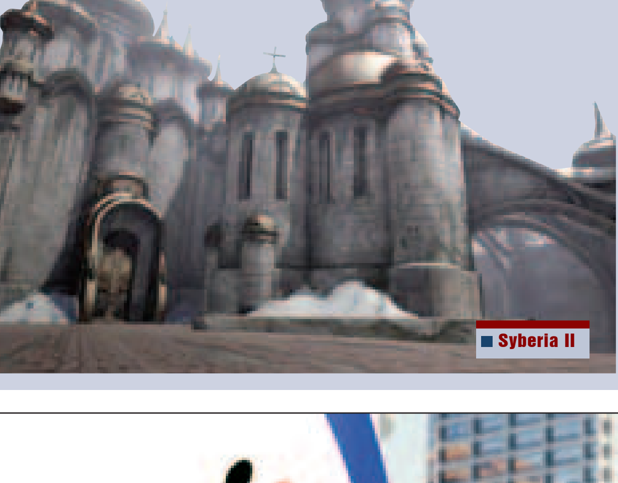


Гениальный **Бенуа Сокаль** (Benoit Sokal), создатель ***Amerzone*** и обеих частей ***Syberia***, объявил, что его собственная компания, **White Birds Production**, уже в полную силу работает над новым приключенческим проектом ***Lost Paradise***. Игра расскажет о волшебном месте в Африке, где царствует магия, слепая жестокость и чистая любовь. Главная героиня игры – дочь диктатора, которая путешествует в компании с леопардом, надеясь привести его к месту рождения – вершине Килиманджаро. ***Lost Paradise*** должна появиться в середине 2005 года на всех существующих форматах. Кроме того, в активе ***White Birds*** находятся еще два полноценных сценария и множество ярких художественных работ (комиксы, арт, зарисовки) от Бенуа, которые он намеревается обязательно превратить в игры.
Кроме господина Сокаля в состав студии вошел **Оливье Фонтенэ** (Olivier Fontenay), **Жан-Филипп Мессиан** (Jean-Philippe Messian) и **Мишель Бамс** (Michel Bams). Все четверо являются известными ветеранами индустрии и работают вместе с 95-ого года.
Интересно, что ***White Birds*** была сформирована еще в августе прошлого года, и как нельзя лучше пригодилась Бенуа, когда он покинул **Microids**. А тем временем выход ***Syberia 2*** не изменился; игра, скорее всего, выйдет, как и было ранее запланировано, в конце марта.

***Н.К.***



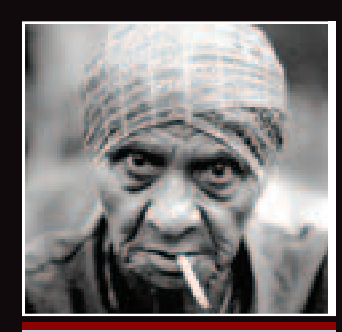
Lost Paradise



Syberia II

Согласно последнему исследованию **America Online** и опросу более чем 3,600 рядовых геймеров, стало известно, что женщины в возрасте более сорока лет проводят за сетевыми играми около 9.1 часов в неделю. А это почти в полтора раза выше показателей молодежной аудитории, которая тратит на сетевые развлечения всего 7 часов в неделю. Так что если ты увидишь прекрасную девушку в ***«Сфере»*** или ***SW: Galaxies*** и у вас с ней завязалось милое романтичное знакомство – не спеши радоваться. Возможно, это завуч твоей школы.

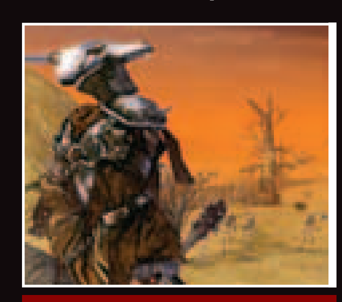
***Н.К.***



На этом серваке рулю я, внучок!

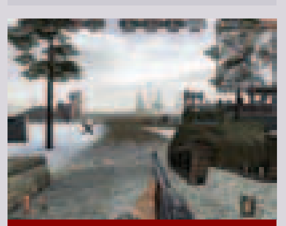
Подводя итоги очередного финансового квартала, компания **JoWooD** объявила о своих планах на текущий 2004-й и начало 2005-го. В ближайшее время нас ожидает новая часть сериала ***Gothic***, дополнение к ***SpellForce***, ***Soldner*** и ***Wildlife Park***; сиквел экономической стратегии ***Giant***. На 2005-й год планы тоже вполне предсказуемы: ***Soldner II***, ***SpellForce II***, ***The Guild II***, ***Star Gate SG1***, еще один Giant и очередное продолжение ***Gothic***. В общем, JoWooD нашла то, что искала, и упускать золотую жилу не собирается.

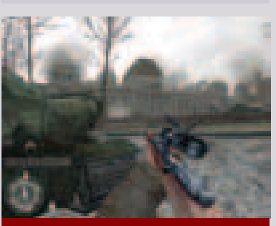
***Н.К.***

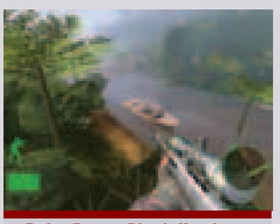


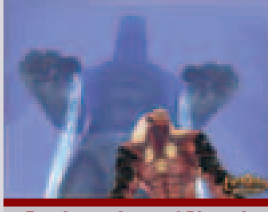
SpellForce. От продолжения банкета не откажемся.

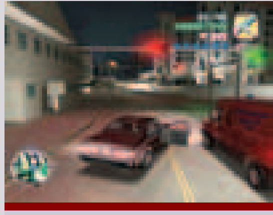

Age of Mythology


Battlefield 1942


Call of Duty


Delta Force: Black Hawk down – Team Sabre


EverQuest: Gates of Discord


Grand Theft Auto: Vice City

# ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

**лидеры продаж в США и Канаде | январь-февраль `04**

| Название игры | Издатель |
|---|---|
| **25 - 31 января** | |
| **01.** The Sims: Makin' Magic | **EA** |
| **02.** Call of Duty | **Activision** |
| **03.** The Sims Deluxe | **EA** |
| **04.** Age of Mythology | **Microsoft** |
| **05.** Zoo Tycoon: Complete Collection | **Microsoft** |
| **06.** Grand Theft Auto: Vice City | **Take2** |
| **07.** Delta Force: Black Hawk down – Team Sabre | **NovaLogic** |
| **08.** The Sims Double Deluxe | **EA** |
| **09.** Star Wars: Knights of the Old Republic | **LucasArts** |
| **10.** Halo: Combat Evolved | **Microsoft** |
| **1 - 7 февраля** | |
| **01.** Call of Duty | **Activision** |
| **02.** Delta Force: Black Hawk down – Team Sabre | **NovaLogic** |
| **03.** Age of Mythology | **Microsoft** |
| **04.** The Sims Deluxe | **EA** |
| **05.** The Sims: Makin' Magic | **EA** |
| **06.** Zoo Tycoon: Complete Collection | **Microsoft** |
| **07.** The Sims: Unleashed | **EA** |
| **08.** The Sims Double Deluxe | **EA** |
| **09.** MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight | **Microsoft** |
| **10.** Hoyle Casino 2004 | **Vivendi** |
| **7 - 13 февраля** | |
| **01.** Call of Duty | **Activision** |
| **02.** EverQuest: Gates of Discord | **Sony** |
| **03.** Age of Mythology | **Microsoft** |
| **04.** The Sims Deluxe | **EA** |
| **05.** Zoo Tycoon: Complete Collection | **Microsoft** |
| **06.** The Sims: Makin' Magic | **EA** |
| **07.** Hoyle Casino 2004 | **Vivendi** |
| **08.** The Sims: Unleashed | **EA** |
| **09.** Delta Force: Black Hawk down – Team Sabre | **NovaLogic** |
| **10.** The Sims Double Deluxe | **EA** |
| **14 - 21 февраля** | |
| **01.** Call of Duty | **Activision** |
| **02.** Zoo Tycoon: Complete Collection | **Microsoft** |
| **03.** MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight | **Microsoft** |
| **04.** The Sims Deluxe | **EA** |
| **05.** Age of Mythology | **Microsoft** |
| **06.** The Sims Collection | **EA** |
| **07.** The Sims: Makin' Magic | **EA** |
| **08.** Battlefield 1942 | **EA** |
| **09.** Hoyle Casino 2004 | **Vivendi** |
| **10.** EverQuest: Gates of Discord | **Sony** |

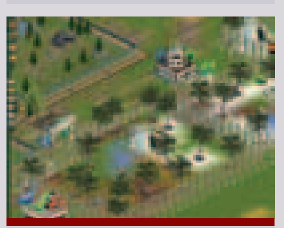
Halo: Combat Evolved

Hoyle Casino 2004

MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight

The Sims: Makin' Magic

Star Wars: Knights of the Old Republic


Zoo Tycoon: Complete Collection

Начнем, пожалуй, с плохого. **Electronic Arts** выпустила очередной сборник своих проклятых симсов. Знакомьтесь, дети, ***The Sims Collection***. Это название тебе еще набьет оскомину.
Но вот в конце января – приятный сюрприз, даже несколько. Не знаю, как ты, а я очень рад видеть в списке бестселлеров такие названия, как ***Grand Theft Auto: Vice City***, ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** и даже ***Delta Force: Black Hawk down – Team Sabre***, хоть игрушка, в общем-то, так себе.
Еще один новичок – ***Hoyle Casino 2004*** – увы, не поражает своей прогрессивностью. Название говорит само за себя: суррогатный азарт за двадцать баксов.
В остальном обошлось без сюрпризов. К началу февраля ***Call of Duty*** прочно оккупировал первое место, по-прежнему оставаясь единственным достижением **Activision** в нашем списке. Вполне предсказуемый взлет ***EverQuest: Gates of Discord*** (это же всенародно любимый EverQuest!) сразу после релиза, и столь же предсказуемое падение – число потенциальных покупателей Gates of Discord логично ограничено количеством подписчиков EQ. За неделю большая часть успела отовариться.
Про остальное и говорить нечего – все так же вечная EA'шно-Microsoft'овская шняга...

*За чартами приглядывал*
**Ян Масарский**

# ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

**апрель - июнь 2004**

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

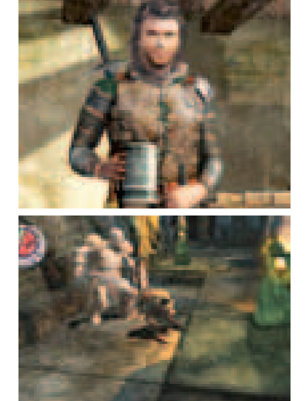
| Название | Жанр | Дата выхода |
|---|---|---|
| Alias | Action / Adventure | 06 апреля 2004 |
| Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates | Strategy | II квартал 2004 |
| Atlantis Evolution | Adventure | 14 апреля 2004 |
| Aura: Fate of the Ages | Adventure | июнь 2004 |
| Beyond Divinity | RPG | 13 апреля 2004 |
| Black & White 2 | Strategy | июнь 2004 |
| BlowOut: Military Fighting Unit | Action | 14 июня 2004 |
| City of Heroes | RPG | 27 апреля 2004 |
| Codename: PANZERS | Strategy | II квартал 2004 |
| COPS 2170: The Power of Law | Strategy | май 2004 |
| Crusader Kings | Strategy | 01 апреля 2004 |
| Dark Age of Camelot: New Frontiers | MMORPG | II квартал 2004 |
| Dragon Empires | RPG | 12 мая 2004 |
| Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses | Adventure | 14 апреля 2004 |
| Dark and Light | RPG | II квартал 2004 |
| Dark Fall 2 | Adventure | 11 июня 2004 |
| Dragon Empires | RPG | 12 мая 2004 |
| Drake | Action | 14 июня 2004 |
| DRIV3R | Racing | 22 июня 2004 |
| Empires in Arms: The Napoleonic Wars | Strategy | 14 мая 2004 |
| Eon of Tears | RPG | апрель 2004 |
| Everquest II | MMORPG | 14 июня 2004 |
| Exarch | RPG | 01 июня 2004 |
| Fading Suns: Noble Armada | Strategy | 14 мая 2004 |
| Fahrenheit | Adventure | II квартал 2004 |
| Fire Power | Simulation | 18 мая 2004 |
| Flashpoint Germany | Action | 14 мая 2004 |
| Freedom Force vs. The Third Reich | Action / RPG | II квартал 2004 |
| Full Spectrum Warrior | Shooter | 14 апреля 2004 |
| Grimoire | RPG | апрель 2004 |
| Ground Control 2: Operation Exodus | Strategy | июнь 2004 |
| Harry Potter and the Prisoner of Azkaban | Adventure | май 2004 |
| Hitman: Contracts | Action / Stealth | 04 июня 2004 |
| I of the Enemy | Strategy | 15 апреля 2004 |
| Inquisition | Action | 1 июня 2004 |
| Joint Operations: Typhoon Rising | Shooter | 14 мая 2004 |
| Knights of Honor | Strategy | II квартал 2004 |
| Kohan: Kings of War | Strategy | II квартал 2004 |
| Kult | RPG | II квартал 2004 |
| Lineage II: The Chaotic Chronicle | RPG | 27 апреля 2004 |
| Lords of the Realm III | Strategy | 14 апреля 2004 |

| Название | Жанр | Дата выхода |
|---|---|---|
| Lula 3D | Action | II квартал 2004 |
| Manhunt | Shooter / Stealth | 20 апреля 2004 |
| Meteor Blade | Fighting | II квартал 2004 |
| Micro Mayhem | Racing | 3 мая 2004 |
| Microsoft Train Simulator 2 | Strategy | 01 июня 2004 |
| P2 | Strategy | апрель 2004 |
| Painkiller | Shooter | 12 апреля 2004 |
| Pilot Down | Action | II квартал 2004 |
| Raging Tiger: The Second Korean War | Strategy | июнь 2004 |
| Rise of Nations: Thrones and Patriots | Strategy | II квартал 2004 |
| Rome: Total War | Strategy | 14 июня 2004 |
| Saturday Night Speedway | Racing | 22 апреля 2004 |
| Seal of Evil | Action / RPG | апрель 2004 |
| Shadow Ops: Red Mercury | Shooter | июнь 2004 |
| Shadow Vault | Strategy / RPG | 06 апреля 2004 |
| ShellShock: Nam '67 | Action | 01 июня 2004 |
| Shemion | Adventure | 21 июня 2004 |
| Shrek 2: The Game | Action | июнь 2004 |
| Soldner: Secret Wars | Shooter | 04 мая 2004 |
| Space Hack | Action / RPG | II квартал 2004 |
| Squad Assault: Operation Market Garden | Strategy | 14 мая 2004 |
| Star Wars: Battlefront | Shooter | II квартал 2004 |
| Star Wars: Republic Commando | Action | 01 мая 2004 |
| Syberia II | Adventure | II квартал 2004 |
| The Bard's Tale | RPG | 01 апреля 2004 |
| The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth | Strategy | 14 июня 2004 |
| The Movies | Simulation | 14 июня 2004 |
| The Mummy | Action / Adventure | 03 мая 2004 |
| The Political Machine | Strategy | май 2004 |
| The Saga of Ryzom | MMORPG | июнь 2004 |
| The Sims 2 | Simulation | 30 июня 2004 |
| Thief: Deadly Shadows | Action / Stealth | 14 мая 2004 |
| Time of Defiance | Strategy / Online | апрель 2004 |
| TOCA Race Driver 2 | Racing | 04 апреля 2004 |
| Traps of Darkness | Action | 10 апреля 2004 |
| True Crime: Streets of L.A. | Action / Racing | 04 мая 2004 |
| Ultima X: Odyssey | RPG | 14 апреля 2004 |
| Warhammer Online | Strategy / Online | II квартал 2004 |
| War in the Pacific: Struggle against Japan | Strategy | 14 мая 2004 |
| Wartime Command: Battle for Europe 1939-45 | Strategy | II квартал 2004 |
| World Championship Pool 2004 | Sports | 01 мая 2004 |
| World of Warcraft | MMORPG | 14 июня 2004 |

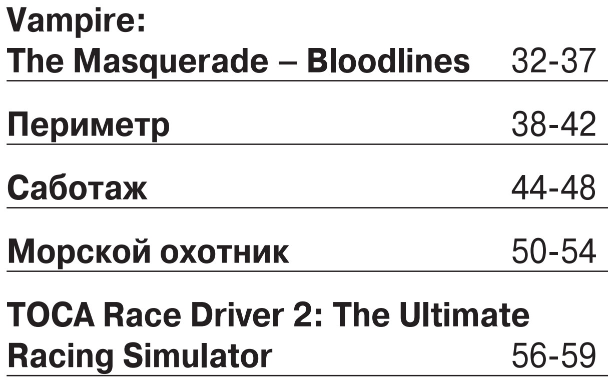
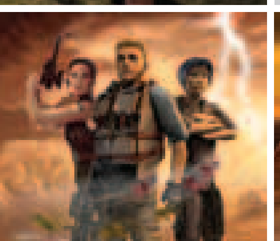




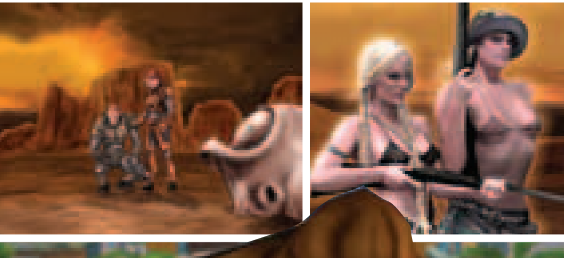


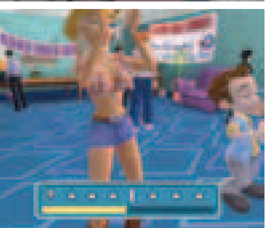
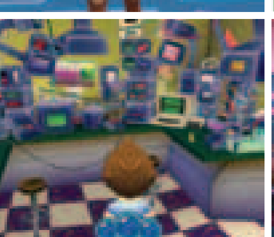




# ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!








## РОЛЕВИКИ ЕДУТ НА ВОЙНУ

Четыре – о ролевых проектах. Три – о гоночных. Два – о военно-стратегических. И одно – властелину Мордора... Шутка.

RPG'шки в нашем меню – просто пальчики оближешь. ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, главный претендент на звание «самая мрачная RPG всех времен и народов», может похвастаться, пожалуй, самым крутым движком среди своих собратьев по жанру.

Отечественный ролевой проект ***«Саботаж»***, уступая в графике, ничуть не менее амбициозен в плане геймплея.

***The Bard's Tale*** собирается простебаться над всем жанром RPG – задумка уже сама по себе достойная.

***The Fall*** пытается продолжить славное дело ***Fallout*** (даже названия похожи), местами получается.

***Juiced***, ***TOCA Race Driver 2*** и ***FlatOut*** – все, похоже, достойные представители своего жанра, определенно метящие на звание лучших.

***«Периметр»*** – ты, конечно, о нем слышал. Все о нем слышали. Но вот что ты о нем реально знаешь? Проверь себя на странице 38.

***«Морской охотник»*** – игра, без преувеличения, уникальная. Чем она, собственно, так уникальна? Читай!

***Medal of Honor: Pacific Assault*** – те же яйца, вид сбоку... Но погоди... ведь сбоку они смотрятся гораздо лучше!

Продолжение ***Leisure Suit Larry*** – новая кровь или глумление над усопшими?

***Meteor Blade*** – очень экзотический продукт, как своей сутью (файтинг на PC !), так и восточным происхождением. Заманчиво.

***«Восхождение на трон»*** – красивый подарок любителям фэнтезийных походовых стратегий.

Ну что, скажешь, мало?

# VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

## ОКРОПИМ КРАСНЕНЬКИМ



| ЖАНР ИГРЫ |
| --- |
| Role-Playing Game / Shooter |
| **ИЗДАТЕЛЬ** |
| Activision |
| **РАЗРАБОТЧИК** |
| Troika Games |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** |
| Не объявлено |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** |
| www.vampirebloodlines.com |
| **ДАТА ВЫХОДА** |
| 2004 год |

■ Я не знаю, что здесь произошло, но то, что заляпано кровью – это, по идее, пол

Текст: Ян Масарский

**Ты знаешь, кто такие вампиры? Не те, которые летучие мыши, а те, которые с понтом живые мертвецы. Ну конечно, ты знаешь. Думаешь, что знаешь. Но откуда? Ты их много видел? Общался? Пиво вместе пили? Разумеется, нет. Ни хрена ты о них не знаешь. Начнем с того, что официально вампиров не существует. Их не показывают в документальных фильмах типа «Дикая природа», никто не борется за их защиту от дискриминации или, наоборот, не предлагает их мочить в сортирах. Что убедительно (ну правда же, очень убедительно!) доказывает, что никаких вампиров не бывает. Фикция это. Миф. Что, однако, совершенно не мешает людям рассказывать про вампиров истории, писать книжки, снимать фильмы и – ну, естественно, – делать про них компьютерные игры. А вот отсюда поподробнее.**

## НЕТ, Я НАСТАИВАЮ!

*Vampire: The Masquerade* – это, если кто не в курсе, настольная ролевая система от компании **White Wolf**. Даже не так. Vampire: The Masquerade – это сеттинг в *World of Darkness*, огромной RPG-вселенной, не уступающей по своим масштабам, скажем, той же *Dungeons & Dragons*. У нас в стране, правда, WoD как-то не прижился – может, в силу своей «взрослости»; кто знает?.. Ну да не о нем речь.

***Vampire: The Masquerade – Bloodlines*** – это вторая попытка адаптировать V:TM к суровым законам мыши и клавиатуры. Предыдущая попытка – ***Vampire: The Masquerade – Redemption*** от **Nihilistic Software** – была хороша всем, кроме продаж. Игра очень понравилась игровой критике (и лично мне, в частности), но массовый потребитель ее не оценил. Руководство **Activision** (издателя) плюнуло и сказало: «Вот черт! Подстава какая!». Но спустя три года Activision вновь достает свою лицензию на V:TM, сдувает с нее пыль и заключает контракт с **Troika Games** на разработку новой игры про вампиров. Погрозив разработчикам пальцем, Activision сказала: «Шоб в этот раз все как надо!», и присовокупила к своим словам лицензию на движок *Source*. Да-да, движок от ***Half-Life 2***. Troika ответила: «Бусделано!» и приступила к работе.

## HOLLYWOOD IN BLOOD

Итак, мы снова можем побыть в бледной шкуре кровопийцы. Это хорошо уже само по себе. Сколько можно, в конце концов, играть против вампиров? Давайте лучше играть за вампиров, они же очевидно круче.

В отличие от пространственно-временного размаха Redemption, действие Bloodlines строго ограничено во времени-месте. Это современный Лос-Анджелес. Ночной мрак на городских улицах; тонкий запах насилия, витающий в воздухе; полная луна и налет мистики... Готик-панк, если кратко.

Сюжетная завязка довольно лаконична. Ты – новообращенный вампир; мелкая сошка, которой полагается соблюдать субординацию и не петюкать. Сразу после счастливого перерождения тебя, как и заведено, приводят под светлые очи местного вампирского князя, и вот-вот поставят перед выбором – ты, сынок, либо вступаешь в нашу шайку... пардон... клан, либо кормишь червей. Но как раз в это время где-то в городе обнаруживается могу-

**Игра очень понравилась игровой критике (и лично мне, в частности), но массовый потребитель ее не оценил**

### КУДА ПОДАТЬСЯ?



**Неизвестно, будет ли принадлежность к тому или иному клану (всего их семь) как-то влиять на основную сюжетную линию. Наличие отдельных побочных линий/квестов для каждого клана – само собой разумеется. Но можно ведь вообще не связываться ни с одним из «вампформирований», лететь по игре этакой вольной пташкой... летучей мышкой. Кланы, по сути, играют роль «гильдий», обеспечивая игроку доступ к различным типам брони/вооружения/дисциплин-заклинаний, сообразно стилю игры. Но можно ли будет менять кланы или состоять сразу в нескольких – вот в чем вопрос.**





А вот эта цветовая гамма однозначно напоминает об American McGee's Alice



Парень сильно смахивает на актера Джеффа Голдблюма. К чему бы это?..

Готов поспорить – тебе и в голову не пришло бы, что этот персонаж... самого что ни на есть женского пола

щественный древний артефакт (ух ты, какой оригинальный ход!), который почему-то всем очень-очень нужен. Начинается суета, в которой никому нет дела до какого-то рядового вампиришки, которого надо куда-то там оформить. Иными словами, ты получаешь полную свободу действий. Логично предположить (ну ладно – мы знаем наверняка), что оный «рядовой вампиришка» сыграет большую роль в истории про древний артефакт. Вот, вкратце, и все. Известно еще, правда, что концовок будет несколько, а побочных сюжетных линий – хоть отбавляй. Скучно не будет.

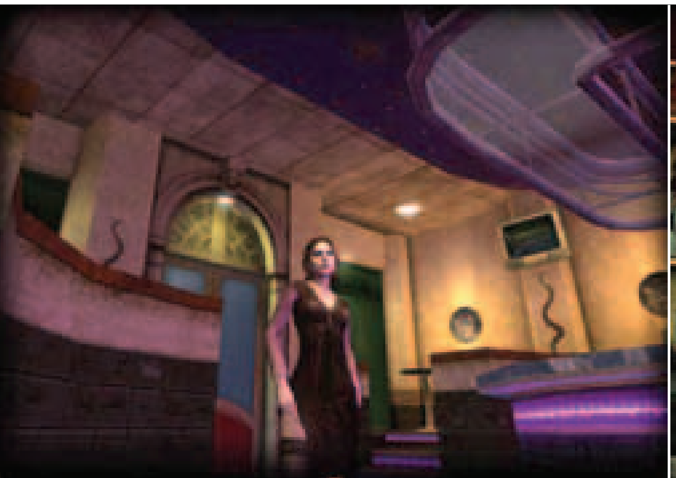
## ВЕСЬ МИР В ТРУХУ

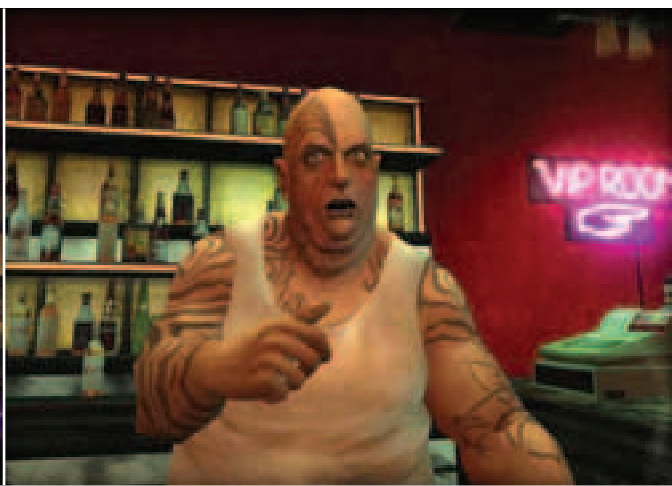
World of Darkness носит свое название по праву – он действительно огромен и исключительно мрачен. Помимо сеттинга о вампирах, в «Мире Тьмы» есть сеттинги: Demon, Werewolf, Mage, Hunter, Dark Ages, Sword & Sorcery и другие.
30-го апреля сего года White Wolf прекратит продажу всех продуктов марки WoD. Эта вселенная просуществовала 13 лет; с 30-го она более не будет официально поддерживаться своими создателями. Это, впрочем, не означает, что в WoD больше нельзя играть.




## ЕСЛИ РЯДОМ ВОРОБЕЙ, МЫ ГОТОВИМ ПУШКУ

Дело происходит в современной обстановке, поэтому традиционное RPG'шное оружие – мечи-луки-посохи – здесь не актуально (хотя, возможно, пара заточек найдется). Парень с большим... гм... амбициями имеет все шансы раздобыть себе ладненький дробовичок, пистолет-пулемет или, учитывая специфику происходящего, пушку, стреляющую осиновыми





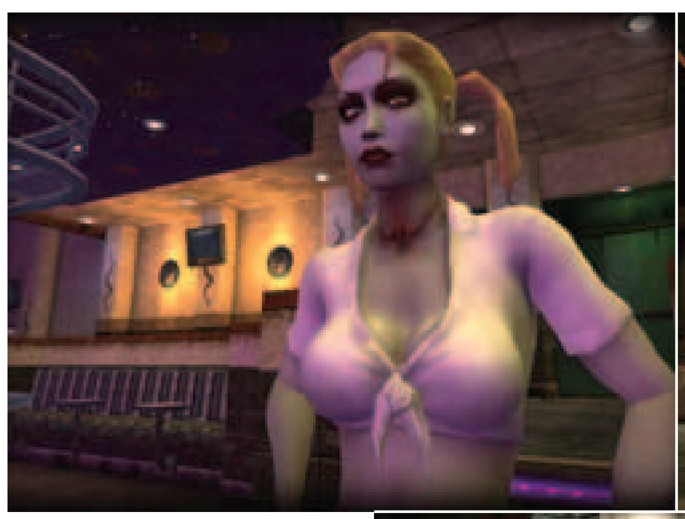


кольями. Короче, Bloodlines – это не «чистая» RPG, а вовсе даже и совмещенная с шутером от первого лица (по ситуации – от третьего). Тому есть очевидная причина – коль скоро уж в распоряжении «тройкинцев» такой мощный инструмент, как Source Engine, не использовать его на всю катушку было бы просто кощунственно. Вот и **Гэйб Ньюэлл** (Gabe Newell), глава **Valve**, радуется: глядите, дескать, какой у нас могучий-премогучий движок – и шутер на нем можно сделать, и RPG, и вообще что хочешь (возможно, даже крестиком вышивать).
На долгом, темном и извилистом пути нашего героя встретятся самые разные личности. Это и товарищи-вампиры («тамбовский оборотень тебе товарищ!», скажут беспредельщики из Sabbat, загоняя кол в сердце нашему протеже), и охотники на вампиров, и оборотни, и нежить, и просто людишки, которые не совсем врубаются, с кем имеют дело. Все эти персоналии, разумеется, сделаны по высшему стандарту качества – как визуально, так и с точки зрения AI. На этом вопросе мы останавливаться не будем – и так уже все наслышаны о возможностях Source Engine; здесь все то же самое, только в другой стилистике.
Нас ожидают толпы общительных NPC'ей, которым постоянно что-то надо – то хурму, то ондатру... Поговорить можно практически со всеми (зомби, возможно, не очень разговорчивы...) – обширная, но простая в использовании система диалогов скрасит наш вечно-ночной досуг. Квесты, интриги, сюжетные повороты и разветвления, снова квесты, напряженные схватки с врагами, магия, магия, магия, что-то пазлообразное, разговоры, разговоры, разговоры, снова квесты, опять пальба, stealth... В этом коктейле ну просто все, что нужно для счастья.

## ГОТИК-ПАНК И КИБЕРПАНК – БРАТЬЯ НАВЕК

С точки зрения геймплейных решений Bloodlines больше всего напоминает ***Deus Ex: Invisible War***. Сходство для кого-то пугающее – DE:IW многие не любят. Но это они просто фишку не секут. А фишка в том, что как там, так и в Bloodlines почти у каждой за-







### КТО ТЕБЯ ВЫДУМАЛ




Troika Games состоит из весьма компетентных в своем деле людей. Помимо трех основателей компании – Джейсона Андерсона (Jason Anderson), Леонарда Боярского (Leonard Boyarsky) и Тима Кейна (Tim Cain), широко известных создателей Fallout, в команду входят бывшие сотрудники не только Black Isle и Interplay, но и Valve, 3DO, Blizzard, Bungie, Westwood, Dreamworks и других. В послужном списке команд ы – StarCraft, Red Alert 2, Medal of Honor, Myth III и прочие; это не считая собственных игр компании – Arcanum и Temple of Elemental Evil.



Что-то от Half-Life 2 здесь есть...

дачи есть несколько решений. И все решения работают равноценно и «равноправно». Рассмотрим простой пример: у двери стоит охранник, а тебе надо попасть внутрь. Охранник типа возражает. Будь это простой шутер или RPG, решение было бы однозначным – в расход строптивца. По той простой причине, что никаких других вариантов в этой ситуации нет. В Bloodlines – все иначе.

Допустим, мы хотим убить засранца. Есть несколько вариантов: самый привычный – внаглую нашпиговать его свинцом... и, естественно, иметь дело с коллегами убиенного, которые прибегут на шум пальбы. Предположим, мы не очень серьезные сэмы; брутальный подход нам не по душе или не по зубам (противники в игре не сказать чтобы пушечное мясо – на предложение расстаться с жизнью реагируют крайне агрессивно; в мир иной отправляются очень неохотно). Ладно. Можно подкрасться сзади, вонзить клыки в беззащитную шею охранника – и «пей до дна, пей до дна!». Если проделать это с должной ловкостью, шума не будет. На крайняк, просто дать ему по затылку со всей дури – может, получится вырубить. А если не получится?

Что ж, можно вообще не прибегать к физическому насилию. Охранника можно загипно-

**Ты – новообращенный вампир; мелкая сошка, которой полагается соблюдать субординацию и не петюкать**





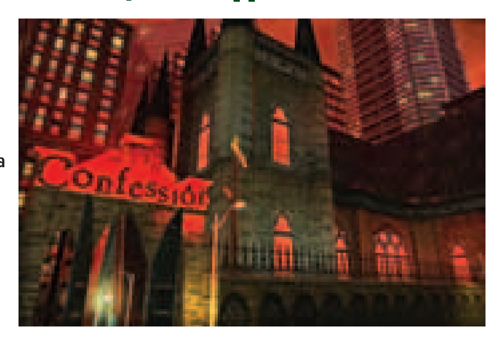




тизировать. Можно заговорить с ним, и запудрить ему мозги так, что он сам тебе дверь откроет. Можно, наконец, просто дождаться, пока он посмотрит в другую сторону, и тихо проскользнуть мимо него. Так или иначе, ты попадаешь внутрь – что, собственно, и требовалось. Зарабатываешь свою законную тысячу (условно) экспы. И неважно, каким из вышеперечисленных (или, возможно, еще каких-то других) способов ты этого добился.
По этому принципу построена вся игра – ты решаешь проблемы так, как тебе угодно. Любишь громкие заварушки? Добро пожаловать в клан Brujah. Тебе больше по душе тени и скромный стиль старины Гаретта? Клан Nosferatu и их уникальная способность становиться невидимым – к твоим услугам. Может, ты любишь, чтобы окружающие смотрели на тебя, будто в трансе, и были совершенно беспомощны? Изволь – клан Toreador или Ventrue предоставят тебе такую возможность. Неравнодушен к fireball'ам и прочему direct damage'у? У Tremere ты найдешь все, что тебе нужно. Любой стиль игры здесь возможен.
Не забывай только вкачивать экспу в соответствующие характеристики. Быть на все руки мастером не получится – ты должен быть последовательным. Какие-то «подходы» ты можешь комбинировать, но на «всесразу» просто экспы не хватит. Особенно учитывая, что достается она не так легко. Здесь явно недостаточно просто валить всех в пределах видимости. А это, пожалуй, лучшее, что можно сказать о любой RPG.

## ВЕДИТЕ СЕБЯ ПРИЛИЧНО, ГРАЖДАНЕ

**Слово 'Masquerade' (маскарад) в названии не зря. Вампирская политика строго настаивает: смертные не должны знать о вампирах. В игре есть территории, где категорически запрещено прибегать к вампирским спецспособностям. Если ты, выйдя на главный городской проспект, будешь сверкать клыками и прыгать по стенам аки «Принц Персии», на тебя очень скоро обратят внимание «те, кому следует». Прежде всего – охотники на вампиров. Но и соплеменники тоже будут очень недовольны.**




## НЕ ПЕРЕСКАЗАТЬ

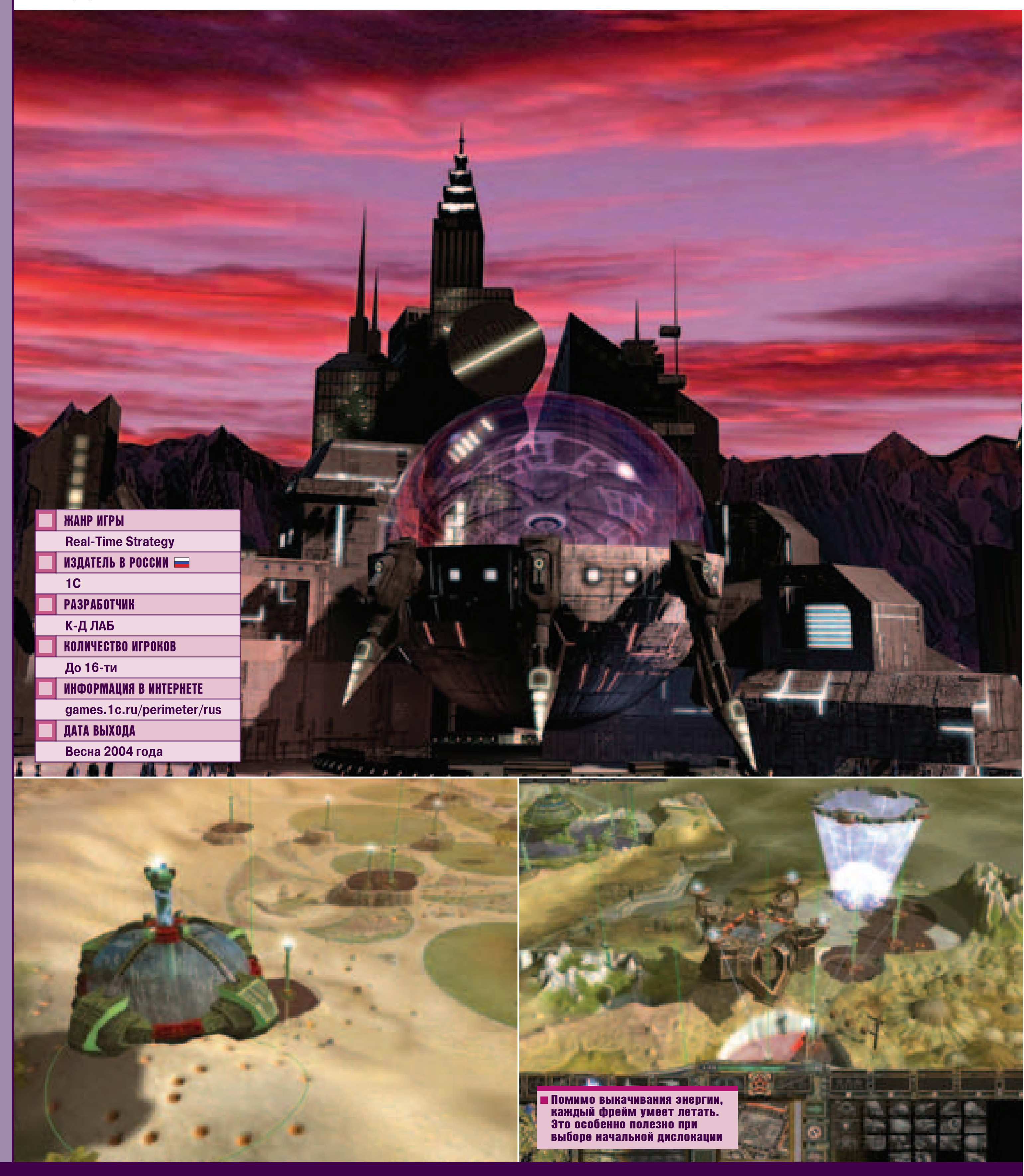
О Bloodlines можно рассказывать еще очень долго. О-о-очень долго. Это будет утомительно. Советую просто отметить в уме, что в 2004-м году выйдет весьма, весьма амбициозная игра, у которой есть все шансы эти амбиции реализовать – и реализовать как должно. Будет ради чего апгрейд делать, думается мне.





# ПЕРИМЕТР

## ПОД КОЛПАКОМ



| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Real-Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | К-Д ЛАБ |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 16-ти |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | games.1c.ru/perimeter/rus |
| ДАТА ВЫХОДА | Весна 2004 года |

Помимо выкачивания энергии, каждый фрейм умеет летать. Это особенно полезно при выборе начальной дислокации

Текст: Кирилл Кутырев, Владимир Макаров

**Когда мы пишем эти строки, за окном безмолвно тает зима. Сошел на нет последний ее месяц. Так уж повелось, что именно на февраль приходится большинство важнейших событий в российском игрострое. Во главе всего этого, естественно, стоит КРИ. По итогам конференции формируется общий курс развития индустрии на ближайший год. В этот раз самое пристальное внимание жюри пало на игры, представленные фирмой «1С». В особенности, на стратегию в реальном времени *«Периметр»*. Именно она удостоилась таких весомых наград, как «Лучшая игра для PC» и «Лучший игровой дизайн».**

Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что «Периметр» станет одной из лучших стратегий этого года. В первую очередь, из-за неординарности подхода к концепции жанра. Здесь не будет ультимативной тактики, сверхмощных юнитов и неисчерпаемых ресурсов. Все сбалансировано, тщательно продумано и исполнено на высшем уровне. Конечно, от канонов не откажешься, но огромное количество нововведений дает абсолютное право назвать игру революционной.

## ЛЫЖНЫЙ РАЙ

Все начинается с предыстории. Вселенная «Периметра» настолько масштабна и проработана, что не оставит равнодушным даже самого далекого от научной фантастики человека. В обозримом будущем земля погрузилась в глубочайший экологический кризис (что не так далеко от истины). Группа людей, «Исход», решила покинуть умирающую планету в надежде найти лучшую жизнь. Прошли века, а земли обетованной все нет и нет. Самые стойкие продолжили свой путь, остальные же отказались от безумной идеи и назвались «Возвратниками». А тут еще и Империя грозится и беснуется. Так начинается Вселенский Эпос, полный интриг, сюжетных поворотов, коварных предательств и неожиданных открытий.

## ЭКТРАКТИВНОСТЬ

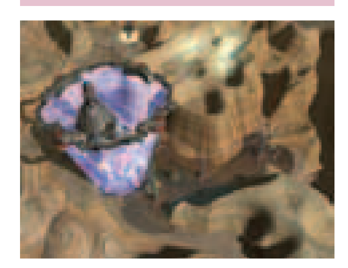
Впрочем, не будем грузить читателя этими сюжетными наслоениями и завихрениями. Их маэстро ***КранК*** может наплодить (что, собственно говоря, он и делает) в совершенно невероятных количествах. Это неизменно интересно, невероятно концептуально и, как водится, оригинально. Но для нас гораздо больший интерес представляет геймплейная составляющая. И она не менее интересна, концептуальна и оригинальна, чем дела сюжетные. Но при этом более близка к конечному пользователю.

Несмотря на то, что в игре представлены три противоборствующие стороны, выбора у нас не будет. Сюжет построен так, что по мере развития событий игрок будет примыкать то к одной фракции, то к другой. К примеру, в одной из миссий за «возвратников» нам понадобится зарядить портал перемещения. В следующем задании за «исходников» потребуется остановить беглецов путем уничтожения портала.

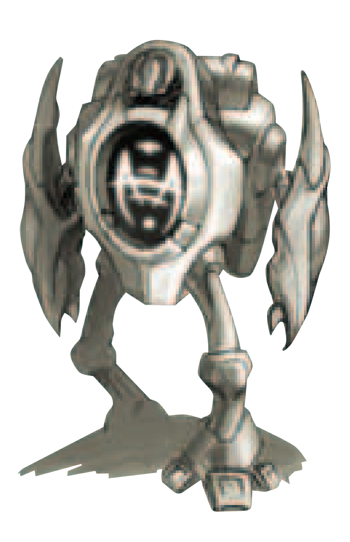
## UNDER THE SUPERVISION

Если Родина начинается с картинки в букваре, то все в мире «Периметра» начинается с понятия «фрейм». Говоря человеческими словами, фрейм – это мобильная база, город-сказка, сюрреалистичный метрополис буду-

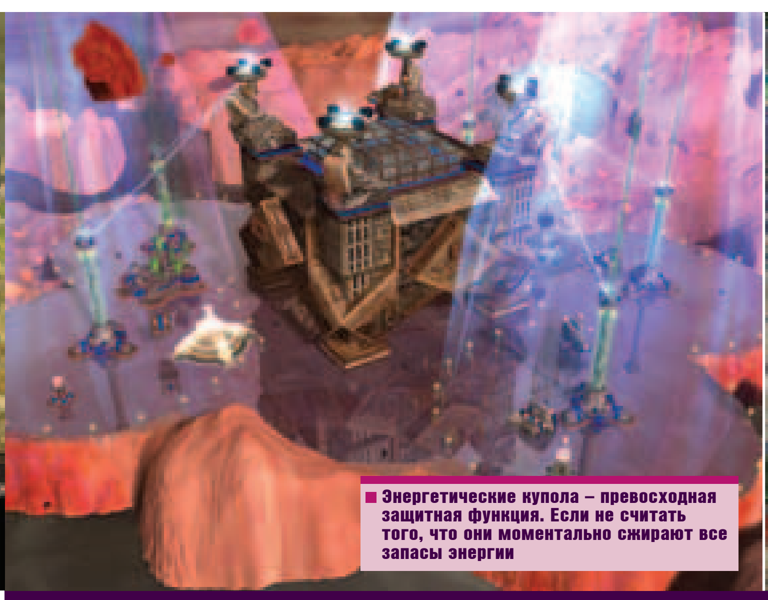
## НА ГЛУБИНЕ КАРМАНА



Несмотря на то, что основные юниты у каждой из фракций одинаковы, все действующие стороны конфликта располагают джентльменским набором уникальных видов оружия. Всего их три. У империи, аки у харконненов, – ядреные ракеты, у «возвратников» – возможность управлять Скверной, а у «исходников» – суперсекретная фишка, которую наши дражайшие кадавры до поры до времени стараются не озвучивать.



**Если Родина начинается с картинки в букваре, то все в мире «Периметра» начинается с понятия «фрейм»**



Энергетические купола – превосходная защитная функция. Если не считать того, что они моментально сжирают все запасы энергии



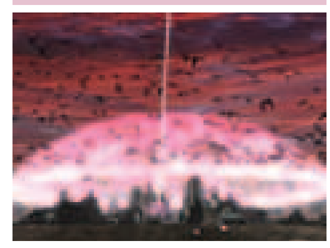
Бурильные установки практически бесполезны на поверхности. Но стоит им зарыться в землю, начинаются истинные чудеса





■ Природные катаклизмы намного страшнее человеческой агрессии. Они неожиданны и разрушительны

## КАК В ГРАНЕНОМ СТАКАНЕ



■ Каждая база может включать особый защитный купол, который отражает любые наземные и воздушные атаки. Причем купол можно включать как вокруг одного строения, так и закрывать всю базу. Но не надо забывать про подземные торпеды! Они злокозненны и коварны. Подлетают под купол и устраивают тотальный «раздрай». Но от тех же торпед спасает вырытый перед базой ров. Вот вам и баланс.





щего. Денег в игре нет – все крутится вокруг энергии. Для получения энергии предлагается возводить специальные вышки, с помощью которых эта самая «живительная субстанция» и добывается. Выкачивается из земли.

## ПРАВИЛА АКЦИИ

Поскольку все здания должны быть связаны друг с другом этой самой пресловутой энергией, нам необходимо строить вышки-ретрансляторы – они позволяют, пардон, «передавать» энергию на большие расстояния. Необходимая вещь – мы ведь не собираемся группировать все строения в радиусе трех с половиной метров. А «разнос» зданий по всей предназначенной для охвата территории необходим.

Строить в игре можно только на «зеро-слое» – еще одно мудреное словечко из арсенала калининградских кудесников. А он может быть как выше ландшафта (то есть, его необходимо как бы «надстраивать»), так и ниже. Боты выравнивают мать сыру землю, и только после этого нашему горемыке-игроку позволено что-то на ней строить. Поскольку терраформинг происходит исключительно в реальном времени (не забывай, перед нами – RTS), появилась возможность реализовать механизм, сходный с ***SimCity***. То есть, не

**На месте пустоши может вырасти вулкан-красавец. А на месте вулкана-красавца…**







только игрок меняет «природный ландшафт», но и, прости за тавтологию, сама природа. На месте пустоши может вырасти вулкан-красавец. А на месте вулкана-красавца... ну, в общем, ты меня понял.

Вместо обычных воркрафтообразных ферм в «Периметре» наличествуют командные центры, количество которых ограниченно пятью. Каждый такой центр поддерживает пять сотен юнитов. Каждой блохе мы, разумеется, отдавать приказы не будем. Мы распоряжаемся целыми подразделениями, по пять сотен механических особей в каждом. Всего есть три вида базовых юнитов: солдаты, офицеры и техники. Солдаты и офицеры могут воевать, а техники – осуществлять «ремонт» вышеперечисленных товарищей.

## ПРИСЫЛАЙТЕ ПО АДРЕСУ

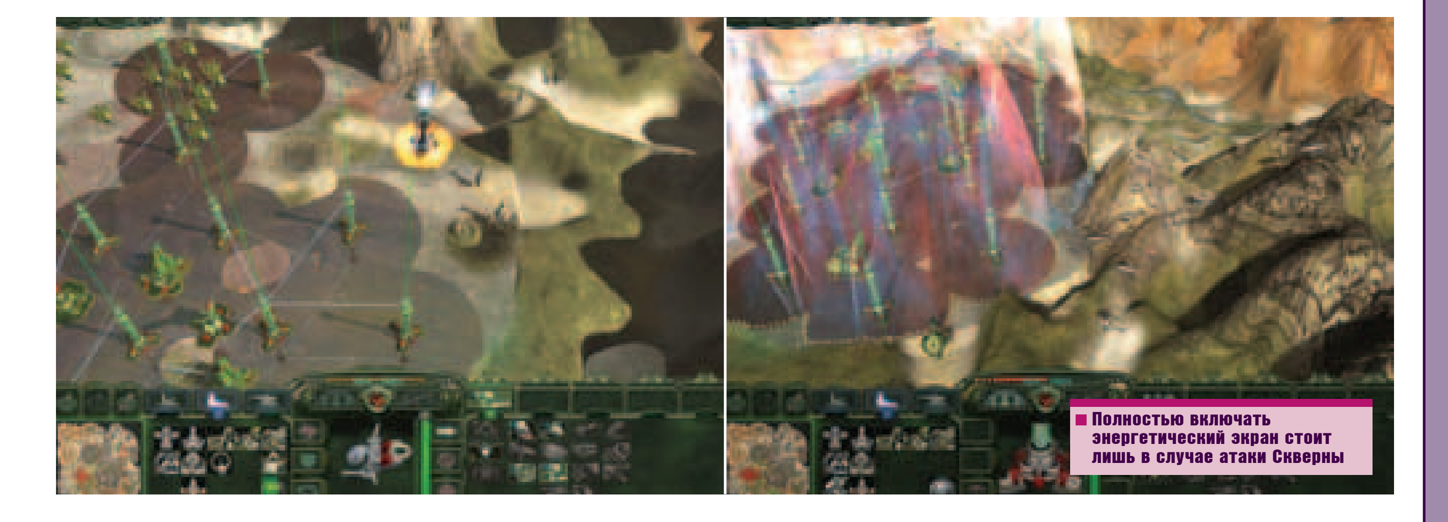
Все юниты могут трансформироваться друг в друга. Причем это не необратимый процесс. У всех отрядов есть особый вид энергии – энергия трансформации. С ее помощью из каждой группы подопечных можно «произвести» нужный нам тип, условно говоря, войск. Образно выражаясь, ракетницы, танки и все в таком же духе. При этом каждый юнит имеет ряд требований. То есть, один вид «техники» может быть составлен из, скажем, определенного количества солдат, офицеров и техников. Поэтому первоначальная цифра в пятьсот единиц превращается, например, в восемь бурильных установок.

На практике все это выглядит совершенно удивительным образом. Скажем, отряд прев-

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СУПОСТАТЫ



Помимо основных врагов в игре присутствует еще одна злая сила. Зовется она «скверна». Скверна – это реакция мира на присутствие людей, на весь негатив, что они приносят с собой. На деле это представлено некими чудищами, бродящими по карте и атакующими всех подряд. Как черви в Dune 2. В конечных миссиях за «возвратников» появится возможность управлять этим планетарным гневом. Как «фриманами» в той же Dune 2.



Полностью включать энергетический экран стоит лишь в случае атаки Скверны

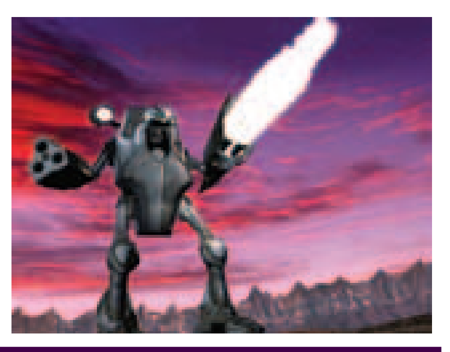


Чем-то эта сцена неуловимо напоминает Black & White, ты не находишь?..

ращается в упомянутые бурильные установки и подходит к границе вражеской базы. В то же самое время другой отряд трансформируется в летающие объекты. Поскольку «бурильщики» недоступны для наземных пушек, то они без особого труда выносят всю оборону. Летуны же пикируют во вражеский тыл, моментально превращаются в танки и начинают устраивать противнику дольче виту.

## ПАСПОРТА И ПАЛЬЦЫ

Если кто не знает вышеупомянутого «КранКа», в двух словах обрисую картину. Андрей «КранК» Кузьмин на данный момент является генеральным директором «К-Д Лаб» и по совместительству продюсирует «Периметр». В определенных кругах известен как пожиратель миров и созидатель вселенных. Именно его изощренному уму принадлежат идеи «Вангеров» и «Самогонок». Люди, побывавшие хотя бы на одном его семинаре, рассказывают о невероятно заумных словах и космическо-аллегорических формулировках – больше не помнят ничего.



## BY APPOINTMENT

Звучит заумно? А чего ты хотел от КД-Лабовцев! О таких играх или нужно говорить так, что поймут только посвященные или... Впрочем, попробуем хотя бы в конце статьи сбиться на традиционную игрожурскую банальщину.

«Периметр» обладает недюжинным потенциалом. Мы будем держать руку на пульсе. Потому как, когда кадавры осчастливят нас релизом своего нового гениального мегаопуса, нас, вероятно, встретит радостный и чрезмерно улыбчивый инфаркт. Давайте следить за своим здоровьем. Ну, и за такими безумными проектами, как этот. Они меняют представления о привычных вещах. Это – главное.




МЕХАНОИДЫ
Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них
1С
ФИРМА «1С»
Copyright © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios. Все права защищены.
SKYRIVER
STUDIOS

# САБОТАЖ (SABOTAIN: BREAK THE RULES)

## ДАЕШЬ ВНЕДРЕЖЬ!



| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Role-Playing Game / Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Акелла |
| РАЗРАБОТЧИК | Avalon Style Entertainment |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.sabotain.com |
| ДАТА ВЫХОДА | Весна 2004 года |

Лучи прожекторов тщательно сопротивляются физическим законам...

Текст: Владимир Макаров

**К *«Саботажу»* успел прицепиться эдакий ярлык «русского *Deus Ex*» – и это определение до известной степени соответствует действительности. По крайней мере, дает приблизительную картину того, чем этот проект является. Сравнение с Deus Ex, в данном случае, конечно, не самая корректная вещь. Но, что ни говори, очень почетная. И, к счастью, появился такой титул не на пустом месте. Это хороший аванс для перспективной и даже закаленной целым рядом обстоятельств игры.**

С «Саботажем» связан ряд историй, из которых вытекает как ряд очевидных недостатков продукта, так и ряд не менее очевидных достоинств. Главное – игра разрабатывается уже скоро как три года. А потому выглядит не так мощно, как могла бы. Смотрится пристойно – посмотрите на те же скриншоты, благо у нас есть все основания считать, что наши читатели не слепые. Но проект немолод, и этого не отрицает никто. С другой стороны, мы всерьез рассчитываем на хорошую проработку игрового процесса и сюжета. А это гораздо более значимая вещь – ведь мы имеем дело с RPG, а потому необходимо расставить приоритеты. Мы – правильный журнал. И смотрим на игры под правильным углом. «Саботаж» – не исключение. Берем то, что нужно, для того чтобы ролевая игра считалась состоявшейся, хватаем специальную измерительную линейку и исследуем все так, как следует. Пока результаты положительные. Пациент ни на что особенно не жалуется. Как следствие, не особенно жалуемся и мы. Детские болезни в прошлом, удары судьбы (о них ниже) тоже – «Саботаж» представляет собой сформировавшийся организм. Здоровый организм.

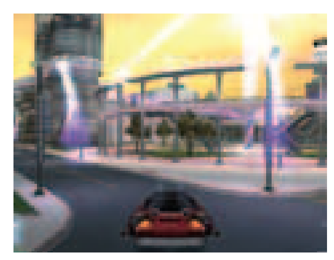
## SURVIVOR

«Саботаж» пережил многое. Один раз даже чуть было не умер. Насовсем. В то время его издателем значилась **CDV**, которая в конце концов закрыла сей многообещающий проект. В первую очередь из-за собственных проблем с тем самым здоровьем, о которых мы так любим говорить. Но Фортуна улыбнулась благородным саботажникам – проект подхватила умница-**«Акелла»**, не поленившаяся выкупить у немцев все права на игру от московской студии **Avalon Style Entertainment**. Волчьей хваткой вцепившись в загривок «Саботажу», она тащит проект к неминуемому, как восход солнца, релизу, до которого осталось не так уж и много времени.

Неподготовленному игроку «Саботаж» зачастую кажется средней руки шутером от первого лица. На недавней **КРИ**, где проект предлагали попробовать на зуб всем желающим, мы были свидетелями того, как не секущая фишку публика первым делом хваталась за оружие и начинала методичный и не особенно мотивированный отстрел всех, кто попадал в поле видимости. В связи с чем достаточно быстро ловила несовместимые с жизнью повреждения (если не додумывалась включить бессмертие). Безнаказанно отстреливать всех подряд здесь нельзя. Придут специально обученные люди и укажут, где твое место. А в данном случае твое место в ролевой игре, а не в разухабистой стрелялке. Понимать надо.

Действие «Саботажа» разворачивается в

## ПОКАТУШКИ



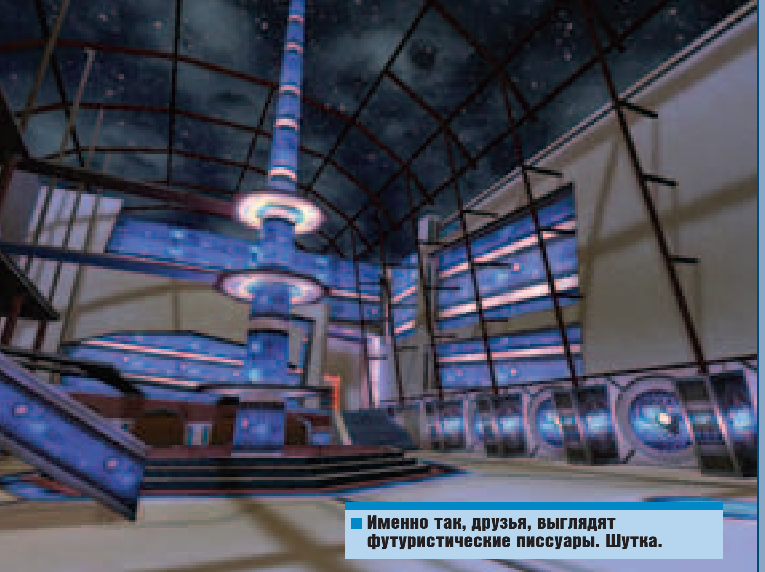
Город в «Саботаже» большой, и топать по нему ногами – не всегда удачное решение. А потому игроку позволено приобретать в собственность автомобили – и гордо на них рассекать. Модельки средств передвижений, кстати, весьма симпатичные и вполне футуристичные, так что процесс «покатушек» по населенному пункту – дело очень даже приятственное.



**Неподготовленному игроку «Саботаж» зачастую кажется средней руки шутером от первого лица**



Сколько пафоса в этой позе... Сразу видно – махровый evil alignment.

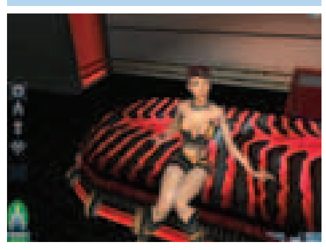


Именно так, друзья, выглядят футуристические писсуары. Шутка.

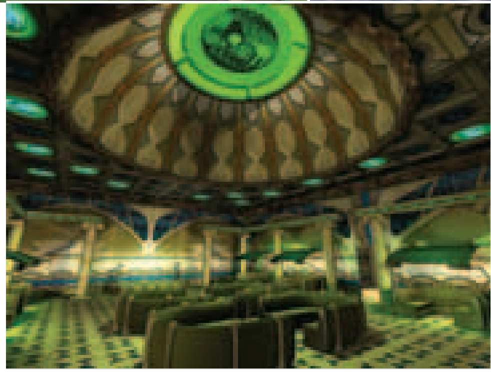




## КРАСНЫЕ ФОНАРИ



На заметку тем, кому это интересно. В Miracle City есть целый район красных фонарей. Где, понятно, расположены бордели и всяческие секс-шопы. Нас, впрочем, туда будет заносить по делам. По служебным. Скажем, для добычи компромата на «нужных» людей. Работа у нас такая, можно сказать.

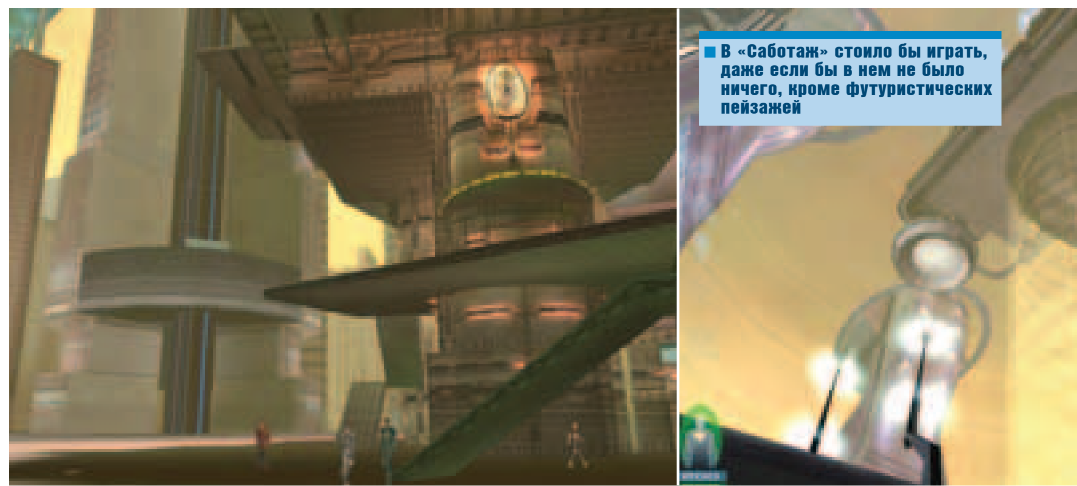


городе под названием Miracle City и почти никогда не выходит за его, города, пределы. Иными словами, перед нами неслабых размеров территория, поделенная на неслабых размеров районы. К основной их части можно получить доступ почти с самого начала игры, но бесцельные брожения вокруг да около и любования видами – занятие до невозможности побочное. Лучше и логичнее двигаться строго по сюжету. Благо с ним дела обстоят очень даже неплохо.

**Поначалу все кажется банальным до невозможности. Но реальное положение дел оказывается намного глубже**

## REBEL YELL

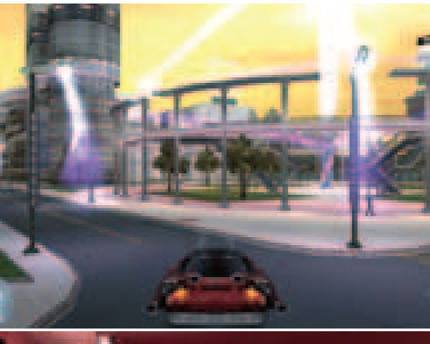
Предыстория такова. Далекое будущее, людишки расселились по космосу и наваяли некую Империю, со временем, разумеется, погрязшую во всевозможных нехороших делах, и в некотором роде деградировавшую. В результате это привело к расколу, когда из состава империи вышла Конфедерация, под знаменами которой собрались «независимые миры». Донельзя вольнолюбивые и вообще вполне симпатичные. Империя, само собой, находится с Конфедерацией в состоянии перманентной войны. Таков расклад. Поначалу все кажется банальным до невозможности. Но это только на первый взгляд. Реальное положение дел оказывается намного глубже, чем можно подумать.



В «Саботаж» стоило бы играть, даже если бы в нем не было ничего, кроме футуристических пейзажей



Безвкусица этой «скульптуры» навевает на мысли о том, что потомки Церетели расплодились по всей галактике





И по ходу игры нам все больше и больше будут приоткрываться «тайны мадридского двора» – результат окажется далеким от однозначности.

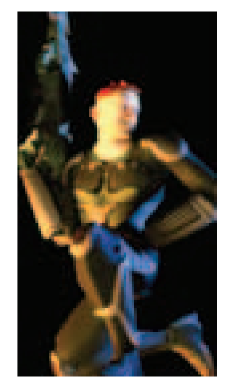
Наш персонаж – это имперский агент, прибывающий в город Конфедерации со вполне очевидной миссией – устроить пресловутый саботаж, вынесенный в название. Что будет дальше – придется выбирать самому игроку. К примеру, в процессе нам выпадет шанс присоединиться к силам Конфедерации. И, если есть желание, вполне можно откреститься от прошлых хозяев. А можно этого и не делать. Получим две принципиально разные сюжетные линии. Более того, выступив на стороне Конфедерации, ты в дальнейшем получишь право на не менее судьбоносные движения. Например, на переход в лагерь Повстанцев, воюющих против обеих «основных» фракций. То есть – отдельная сюжетная линия. У игры три разных концовки, три варианта развития сюжета, и, что совсем немаловажно, все три заслуживают весьма пристального внимания.

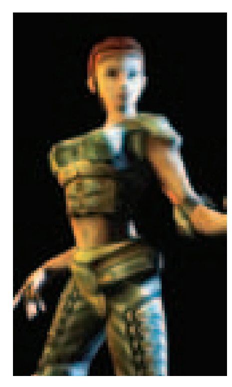
## FUTURAMA

По ходу выполнения различных сюжетных квестов нам предстоит, естественно, и углубиться в экшен – куда уж без этого. И экшен здесь как раз FPS'ный. Но с некоторым вывихом. Так как перед нами RPG, наш герой (или героиня) оснащен ролевушными параметра-

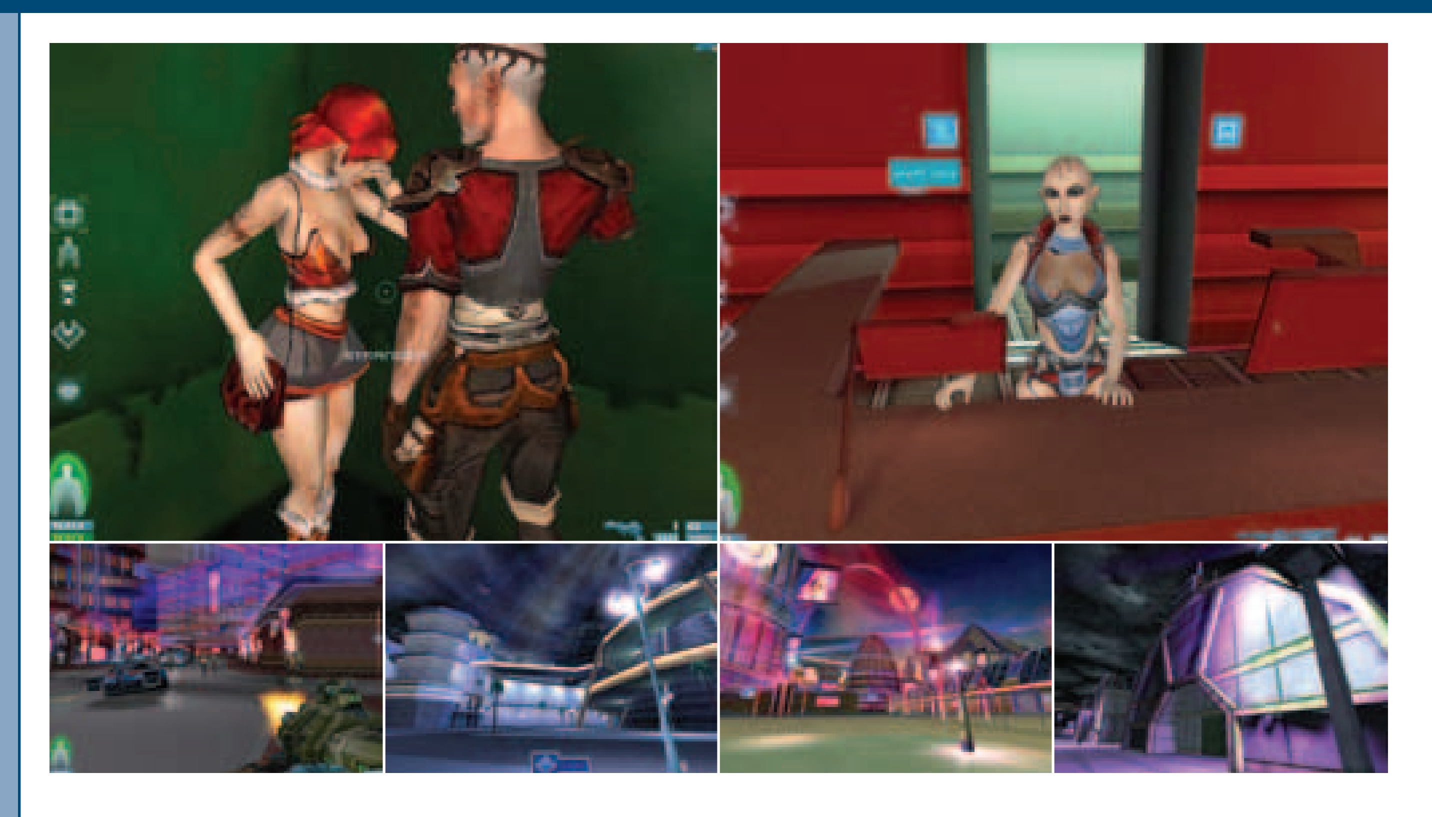
## ГЛАВГЕРОИ

Генерации персонажей в «Саботаже» не будет. Есть два основных героя – Кент Рид и Алекс Китон. Готовые, собранные, бери и пользуйся. Впрочем, разрешается их кастомизировать. Хотя за подобные операции немного «оштрафуют». Отличаются персонажи друг от друга не только внешним видом, но и изначальными характеристиками – у них вообще разные классы. Кент – принадлежит к классу commando и делает упор на грубую силу. Алекс – assassin и действует более, если так можно выразиться, утонченно.









ми и некоторым количеством скиллов. Все, разумеется, подлежит прокачке. И совсем уж стандартной пальбы по движущимся мишеням не получится.

## РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

Ролевая система в «Саботаже» не страдает от перегруженности. Все просто и понятно. Есть пять характеристик: Strength, Dexterity, Intellect, Endurance и Vitality. Каждая отвечает за конкретные вещи. Скажем, Dexterity привязана к Armor Class, а Intellect ко всему, что касается скиллов. Скиллы, в свою очередь, делятся на боевые и дополнительные. Боевые – это умение обращаться с тем или иным типом вооружений. Дополнительные – всяческие stealth-вещички, хакерство, «лечилки» и все в таком духе.



Все наши перемещения происходят в очень интересном мире с весьма любопытной эстетикой. «Саботаж» нарочито футуристичен, использует кучу sci-fi наработок, и его время от времени бросает в натуральнейший киберпанк. Так что аналогии с Deus Ex уместны и в этом случае. Как и некоторые пересечения, скажем, с эпохальным ***Syndicate***. Особый интерес представляет архитектура зданий. Конечно, не все локации в «Саботаже» удачны, но, прогулявшись по Miracle City, можно обнаружить немалое количество занимательнейших вещиц. Отдельные строения вообще поражают воображение. Что неудивительно, учитывая, что к их проектированию в свое время был привлечен человек, чья специализация – именно архитектура. Есть на что поглазеть. И мы обязательно поглазеем. Уже, вероятно, где-то в мае, а то и раньше. Долгожданный релиз «Саботажа» все ближе и ближе, ведь сейчас проект находится в состоянии бета-версии.



Один из самых благополучных кварталов города. Но и тут постреливают. По ночам особенно

# МОРСКОЙ ОХОТНИК (PT-BOATS: KNIGHTS OF THE SEA)

## ТОРПЕДНАЯ АТАКА

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Simulation |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | Акелла |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 16-ти |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.ptboats.net |
| ДАТА ВЫХОДА | Осень 2004 года |



Хотя мы и имеем дело с симулятором, игра чрезвычайно зрелищна



Текст: Владимир Макаров

**За свою историю «Акелла» выпустила не один, не два, и даже не три проекта на морскую тематику. И разрабатывает сейчас, кстати, тоже не один и не два. А если приглядеться повнимательнее, то даже и не три. В данном направлении компания является, кроме шуток, мировым лидером, эдаким undisputed world champion. Что интересно, обвинить в каком-то самоплагиате «Акеллу» очень сложно – идет не только развитие всех наработок, но и серьезная работа с разноплановостью. Нам убедительно доказывают, что море – это не просто «очень много воды». Море может быть разным, очень разным. И одним из самых наглядных примеров в данном случае является *«Морской охотник»*. Здесь нет никаких парусников, здесь абсолютно иной, «некарибский» антураж, здесь тучи в буквальном смысле «ходят хмуро». Здесь слышны пулеметные очереди, а над морем кружит авиация. Мало того, игра проходит по ведомству серьезных симуляторов. Если хочешь – это морской эквивалент *«Ил-2. Штурмовик»*. И один из самых вкусных проектов 2004 года – для всех, кому симуляторы небезразличны.**

## УНИКАЛЬНОСТЬ

У «Морского охотника» множество выдающихся черт. Неудивительно, что первой – хотя и не факт, что главной – в списке значится «уникальность». Когда мы говорили, что имеем дело с эдаким морским эквивалентом шедеврального «Ил-2. Штурмовик», то обозначали статус проекта. Когда дело доходит до подбора конкурентов – соперников по поджанру – наступает ступор. Их попросту нет. Сами создатели игры порой отмечают, что ближе всех к их проекту стоит ***Enigma: The Rising Tide***. Это в них скромность говорит. Мы видели и Enigma, и «Морского охотника». Определенное сходство, разумеется, есть. В том смысле, что да, ***Rainbow Six*** в некотором роде тоже похож на ***Splinter Cell***. Оба по **Тому Клэнси** (Tom Clancy), как-никак. Тут ситуация похожая. Вторая мировая и море. Вот, по большому счету, и все.

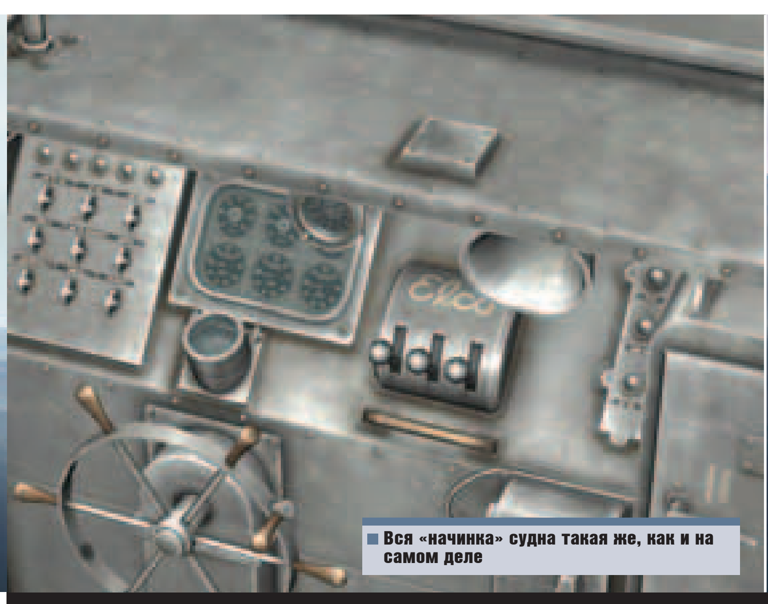
Итак, о чем же «Морской охотник»? Вопрос закономерный, учитывая, что аналогов у этого проекта нет, и каких-то параллелей провести мы фактически не можем. Игра акцентирует наше внимание на москитном флоте времен Второй мировой. Москитный флот – если объяснять на пальцах – это малые суда. В первую очередь – торпедные катера. На первый взгляд, не самый очевидный выбор. Но только на первый – на самом деле, он самый логичный. По крайней мере, если ты задумал сделать не только реалистичную, но еще и интересную игру. Безусловно, аудитория, в первую очередь, падка на масштабность. Причем на масштабность показную. Первые ассоциации у человека, которому скажут, что ему предлагается морской симулятор о Второй мировой, будут такими: плавают красивые здоровенные корабли и стреляют друг в дружку. Причем воображение рисует эдакие громадины, которые чуть ли не играют в салочки и того и гляди перейдут к абордажным схваткам. Где здесь место для хоть какой-то реалистичности – не совсем ясно.

## ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ



**На официальном сайте «Морского охотника» (www.ptboats.net) разработчики ведут раздел «Музей», который, как они обещают, будет каждую неделю пополняться. Появляются описания различных моделей кораблей, исторические справки – в общем, раздолье для поклонников симуляторов и вообще для всех тех, кто увлекается военной историей. Кроме того, создатели «Морского охотника» готовы оказывать всесильную поддержку фанатам и регулярно отвечать на вопросы на форуме**

**Воображение рисует громадины, которые чуть ли не играют в салочки и того и гляди перейдут к абордажу**

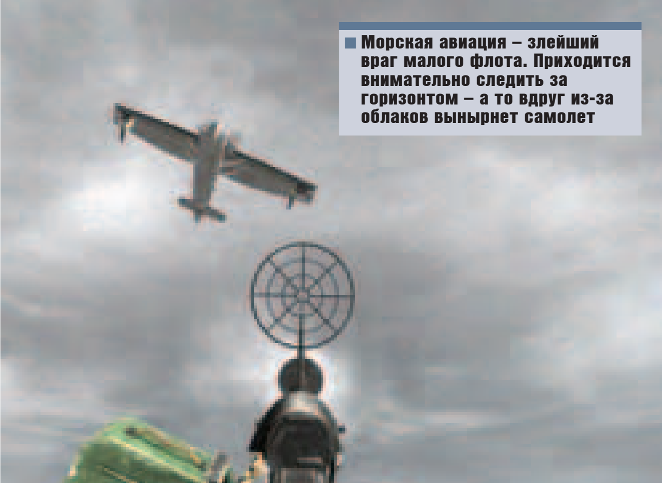


Вся «начинка» судна такая же, как и на самом деле



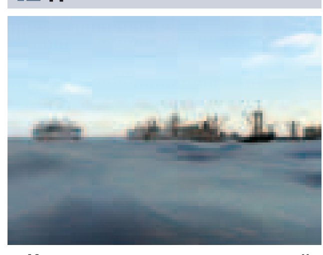
Поведение корабля на воде абсолютно реалистично





Морская авиация – злейший враг малого флота. Приходится внимательно следить за горизонтом – а то вдруг из-за облаков вынырнет самолет

## ДЕСЯТИБАЛЛЬНЫЙ STORM



Игра создается на основе новейшей модификации движка STORM. И уже сейчас здорово опережает графические стандарты, установленные «Пиратами Карибского моря». Главная фишка – появление динамических волн. Мало того, что выглядят они ну просто исключительно красиво, так еще и создают простор для достоверного моделирования поведения кораблей на море.



Разработчики обещают добиться фотореалистичной графики. Пока у них все получается

А дело вот в чем. Разработчики «Морского охотника» такие вещи объяснят быстро и на пальцах. Большие корабли ведут бои на больших дистанциях. Под большими дистанциями имеются в виду *действительно большие* – вплоть до десятков километров. Сам понимаешь, зрелищным такой процесс никак не назовешь. А ведь «Морской охотник», как мы говорили, хочет быть еще и зрелищным проектом. И в таком случае самый подходящей «материал» для исторически достоверной и при этом динамичной, увлекательной симуляции – малый флот. Те самые торпедные катера.

## МАСШТАБ

Сражения с участием торпедных катеров ведутся на небольших расстояниях. Высокие скорости, хорошая маневренность – и при всем этом большой простор для тактики. Сражения в рамках мобильной эскадры. Большое разнообразие миссий. Вплоть до «налетов» на крупные суда вроде эсминцев. Но не в одиночку, конечно, – в одиночку это нереально. Нам напоминают, что на поле боя мы не ильи, простите, муромцы. У нас есть своя задача, свои способы ее выполнения.

**На поле боя мы не ильи, простите, муромцы. У нас есть своя задача, свои способы ее выполнения**



И еще раз обратите внимание на волны. Технологии для создания таких вещей есть только у «Акеллы»





Детализация моделей кораблей такова, что раньше с таким количеством полигонов делали только рендеры

Торпедный катер при этом, разумеется, не просто какой-то, условно говоря, «юнит», который мы гоняем по карте. Мы имеем дело с симулятором, а значит – все серьезно. Под наше командование поступает экипаж катера. Экипаж – это живые люди, у каждого из которых есть своя функция. Каждым из этих живых людей можем стать и мы. Если захотим. Можем стоять на капитанском мостике, отдавать приказы и стрелять торпедами. Можем строчить из пулеметов. Можем вести огонь из бортовых пушек. Все что угодно. Хочешь сосредоточиться на чем-то одном из вышеперечисленного – вперед. Хочешь делать все, но по очереди, принимая нужную «личину», когда это тебе нужно – никаких проблем. Оставшиеся без отеческого надзора члены команды не стушуются – управление ими возьмет на себя искусственный интеллект. Как же иначе? Тем более что игрок ведь не многорукий бог, чтобы рулить всеми сразу, да еще прикидывать, что нужно предпринять, чтобы выполнить боевую задачу.

## ДОСТОВЕРНОСТЬ

Все эти самые «боевые задачи», все корабли и их поведение на воде смоделированы практически с безукоризненной достоверностью. Создатели «Морского охотника» провели – и проводят до сих пор – грандиозную работу по сбору материала и адекватной ее реализации

## ВЫ ХОТЕЛИ PARTY?

«Морской охотник» многогранен. Даже если ты не являешься поклонником симуляторов, а предпочитаешь что-нибудь аркадное, тут тебе будет чем поживиться. Разработчики стараются сделать так, чтобы в их проект могли играть самые разные люди. И идут по пути тех же автосимуляторов, когда для хардкорных ценителей предлагается всепоглощающая симуляция, а для всех остальных – отдельный раздел в опциях, где настройки реализма можно отключить. Как все сразу, так и только те, что лично тебе жить мешают.



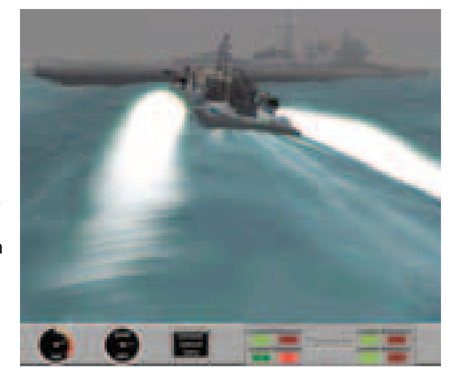



В игре будет не только море, но и суша – редкое явление, между прочим

в рамках игрового проекта. Чертежи, техническая документация – все, что нужно. И неважно, каких усилий стоит все это добыть и обработать. Настоящие симуляторы делаются так и только так. Плюс, в проекте активнейшим образом задействован исторический консультант. Да не простой, а именно что золотой. ***Борис Юлин*** – его имя, возможно, тебе уже знакомо. А если нет – то самое время познакомиться. Этот человек не только разрабатывал специализированную учебную литературу и имеет ряд научных трудов по военной истории. Он принимал непосредственное участие в создании ***«Блицкрига»*** и ***«Операции Silent Storm»*** – что является без преувеличения уникальным опытом. Таких специалистов (да с таким послужным списком) в нашей не самой, в общем, маленькой стране считай что и нет. И теперь он задействован в «Морском охотнике». А потому за все, что связано с исторической частью, мы спокойны. Как и за сам проект в целом. Его делает именно та команда, которая должна. Именно та, которая знает, какой подобная игра должна быть. Помяни мое слово, нас ждет настоящая «бомба».

## ИСТОКИ

**Изначально «Морской охотник» должен был оказаться совсем другой игрой. В 1999 году был собран прототип-билд проекта (см. скриншот, иллюстрирующий эту врезку) на основе движка первых «Корсаров». Хорошо видно, что технологически это была, если можно так выразиться, совсем другая песня. Да и концепция отличалась серьезнейшим образом. Идея сначала не получила особенного развития и была отправлена «в стол». Но в 2002 году время «Морского охотника» пришло. Фактически, тогда и стартовала разработка проекта в том виде, в котором мы его знаем.**







# TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

## 35-КРАТНЫЙ ЧЕМПИОН




| ЖАНР ИГРЫ |
|---|
| Race simulator |
| **ИЗДАТЕЛЬ** |
| Codemasters |
| **РАЗРАБОТЧИК** |
| Codemasters |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** |
| До 12-ти |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** |
| www.codemasters.com/tocaracedriver2 |
| **ДАТА ВЫХОДА** |
| Весна 2004 года |

Dodge Viper. Правда, красивый?

Нормальных симуляторов машин вроде Audi R8 или Porsche GT1 пока не было

Текст: Кирилл Аврорин

**Выпускать простые аркадные гонки или симуляторы нынче не модно. Раз в игре представлены модели Ford – пусть будут все, начиная с «классических тарантаек» 30-х годов, заканчивая футуристическими электромобилями. Если симулятор Chevrolete Corvette – дадут покататься не только на сегодняшних монстрах дорог, но и на первых массовых гоночных машинах. Схожая ситуация и с *TOCA Race Driver 2* – в нем нам предстоит стать чемпионом аж в 15-ти различных видах состязаний.**

## ПРЕДШЕСТВЕННИК

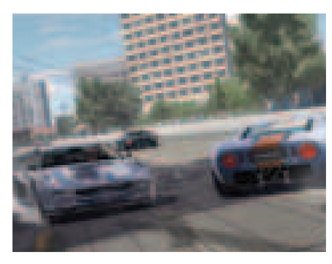
Первый ***TOCA Race Driver*** был весьма неплохим симулятором: грамотная физика, симпатичная модель повреждений, режим карьеры пилота. В свое время этот проект был хитом, но в анналы не вошел и особых наград не получил. На мой взгляд, причина в том, что игрокам предлагалось участвовать в занудных и малоизвестных видах соревнований. Одно дело – ехать по кругу за рулем «Феррари» под именем Михаэля Шумахера, совсем другое – на почти серийном «Форде» под управлением малоизвестного пилота-любителя. Если бы **Codemasters** сдобрили игру интригующей сюжетной линией и эксклюзивной системой повреждений, игрокам было бы все равно, где и на чем ездить. Но, повторюсь, ничего революционного в TOCA не было. Что же нам предлагается в сиквеле?

## МИР В ЦИФРАХ

На главной странице официального сайта сразу замечаешь огромное количество цифр: 31 чемпионат, 35 машин, 48 трасс... Не многовато ли для одной игры? Что ж, посмотрим, что пишут создатели. Обещают они целых 15 типов соревнований, среди которых будут: гонки грузовиков, серийных машин, ралли, кросс-ралли, гонки на льду, Формула-Форд, уличные гонки, соревнования в классе GT и «заряженных» авто, а также несколько видов кольцевых гонок. Сомнения в хорошей реализации каждого из типов вызывает, например, количество машин – всего 35. Учитывая огромную разницу между средствами передвижения, участвующими в вышеперечисленных чемпионатах, это весьма немного. Не исключено, что в каждом из них нам будет предложено всего по несколько уникальных автомобилей, что не очень положительно повлияет на интерес к прохождению всего чемпионата. Что ж, количество не всегда определяет качество, поэтому перейдем к следующему пункту – физической модели. Помимо того, что она будет «The Best» (по словам создателей), в описании можно отметить индивидуальный характер каждого автомобиля. На поведение на дороге будут влиять: уровень оставшегося топлива, состояние резины, вес машины (некоторые детали смогут отлетать, да). Также будет проработана система повреждения коробки передач: слишком долгая езда на повышенных оборотах снизит ресурс двигателя в целом и повысит шанс выхода его из строя. Из внешних повреждений обещаются и даже демонстрируются на скриншотах отлетевшие колеса, битые стекла, раскрывающиеся двери. В игре все марки и модели сплошь лицензированные, так что никто не даст раскрошить последний

**Никто не даст тебе раскрошить последний Ford Focus, не поможет и столкновение со стеной на 200 км/ч**

## ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СИНГЛА



**Если тебе надоели все эти однообразные заезды с глупым AI (хотя обещается, что он будет не в меру агрессивен, и, в тоже время, расчетлив и хитер), то мир онлайновых гонок открыт для тебя вместе с TOCA! Специальные игровые сервера, заезды, как на время, так и на место, и многое другое. В общем, начнется полноценная гоночная онлайновая жизнь.**



Эта машинка стоит под миллион долларов. А еще на ней катался сам Джеймс Бонд




Увеличить бы разрешение раза в три, и от фотографии будет не отличить


«Перебрал» в повороте

### UPGRADE?




Спешу расстроить поклонников нашумевшего NFS: Underground – тюнинга не будет. Во всяком случае, прочитав всю доступную информацию, я не нашел никаких упоминаний вроде «Over 100 car configurations…» и прочих. Настройки, конечно, присутствуют и сделаны весьма доступно, но настоящим стрит-рейсерам, берегущим зарплату на покупку «синих писалок», это придется не по вкусу.



Ford Focus, даже въехав на нем в стену на 200 км/ч. Но спасибо хоть на том, что есть реальный шанс не доехать до финиша, и, конечно, не будет никакой клавиши «моментальной починки». Таким образом, у игрока появится стимул «влюбиться» в какую-то машину и захотеть изучить ее всю: особенности, сложности управления и прочее – тогда действительно не будет разницы, в каком соревновании на ней участвовать. «Мы с моей ласточкой все пройдем».

**Весной мы получим, как минимум, отличную аркаду с претензией на реалистичность в управлении**

### ЗА РУЛЕМ

Сами авто соответствуют предложенным чемпионатам. Полного списка доступных транспортных средств пока нет, но на подавляющем большинстве скриншотов почему-то фигурируют преимущественно «Форды». Разумеется, можно отыскать и *Dodge Viper*, *Lamborghini Diablo*, *Aston Martin Vanquish*, но, тем не менее, такой перевес в сторону только одной марки немного непонятен. Внешний вид машин и трасс зачаровывает. Ни одного острого угла, размытой текстуры, правильного цвета асфальт с явно заметными на нем ямками и прочими дефектами – вне сомнений, графическая часть игры прорабатывается очень серьезно и поистине нас удивит.



Это вполне обычный Ford, только доведенный до 700 л.с.





Даже влетев в стену на 200 км/ч потеряешь лишь колесо



## КАРЬЕРИСТЫ

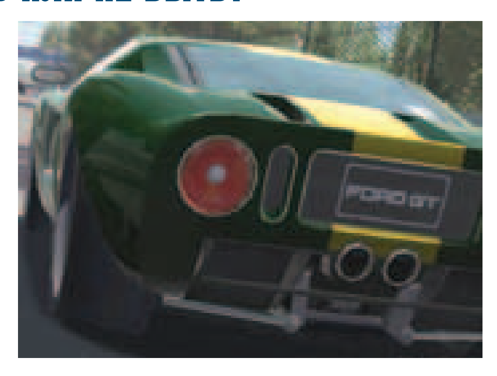
Про сюжет пока нельзя сказать ничего особенного. Скорее всего, он мало изменится со времен первой части, разве что будет несколько доработан. Он присутствует, ведь он необходим хотя бы для того, чтобы немного ориентироваться в иерархии чемпионатов и гоночных классов. Но хотелось бы большего «ролевого элемента», большего количества различных действующих лиц, помимо игрока, а также финансовый момент – возможность самолично управлять своим бюджетом, тратиться на совершенствование параметров персонажа, покупку каких-то «личных» вещей. Пусть, на первый взгляд, это излишне, но интерес к прохождению заметно увеличился бы. Впрочем, быть может в третьей части?

## КОГДА, ГДЕ И ЧТО?

Весной этого года мы получим, как минимум, отличную аркаду с претензией на реалистичность в управлении автомобилем. И, к тому же, очень красивую. Но у разработчиков есть все возможности сделать настоящий шедевр в гоночном жанре – пусть и столь широкого профиля. Для этого необходимо значительно доработать сюжетную часть и правильно организовать систему соревнований. Что ж, пожелаем TOCA Race Driver 2 удачной «шлифовки».

## ЛИЦЕНЗИЯ: БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ?

После прохождения последней части NFS трудно ответить на этот вопрос. Действительно, что же лучше: ездить на самых крутых авто, но в тоже время спокойно врезаться на них в столбы, не боясь даже поцарапать дорогой кузов? Видимо, система повреждений, схожая с реализованной в «Кармагеддоне», никогда не появится в обычных гонках, а жаль, ведь когда некорректный вход в поворот может привести к потере машины, виртуальных денег, очков – вот тогда начинается настоящий драйв!






Классические гоночные авто простотой управления не отличаются



С одним автоматом на самолетную эскадрилью – кажется, что полное сумасшествие...

...но на деле все же это безумие получается довольно эффективным

Текст: Самуэль Партаковский

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action |
| ИЗДАТЕЛЬ | Electronic Arts |
| РАЗРАБОТЧИК | EA LA |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 32-х |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.eagames.com |
| ДАТА ВЫХОДА | Лето 2004 года |

# MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

## «ТОРА, ТОРА, ТОРА!»

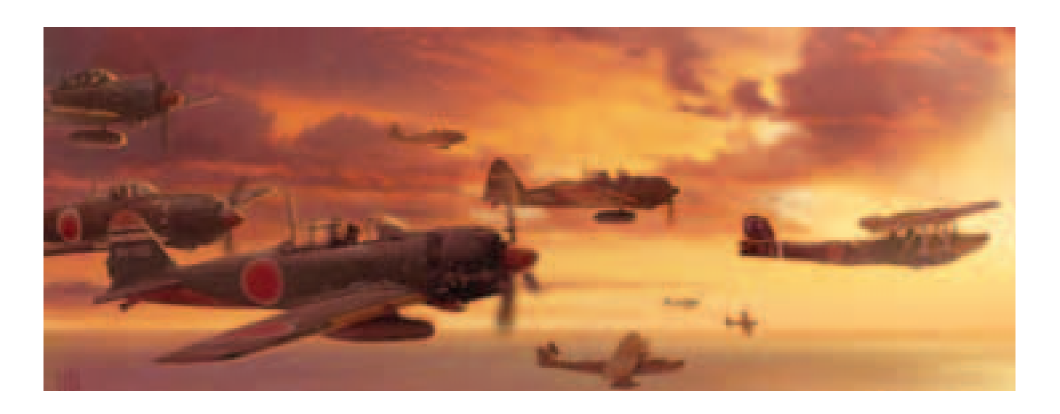
**Давай немножко пофантазируем. За прилавком стоит тучная Electronic Arts в наряде из ослепительно дорогой парчи, лениво помахивает веером и то и дело прищуривает левый глаз. Нет, она ничего не продает, она покупает. Вот мимо проковыляла торговая марка с лицом, удивительно похожим на то, что есть у Пирса Броснана; тут же на лошадях проскакала бойкая троица во главе с Вигго Мортенсеном; а вдалеке, если хорошенько присмотреться, можно наблюдать всевозможные фокусы, выделываемые Дэниелом Рэдклиффом. Спустя мгновение все эти персонажи становятся собственностью американского гиганта игровой индустрии. Хочешь, верь, а хочешь – нет, но любая другая компания, обладая такими кинолицензиями, уже давно сидела бы в теплой избе и пила бы с блюдечка чай, характерно причмокивая. С одной лишь оговоркой: любая, кроме Electronic Arts.**

**Больше никаких чахлых и неживых уровней в стиле MoH: Allied Assault – все будет дышать и зеленеть**

Возьмем, к примеру, столь известную игру, как ***Medal of Honor: Allied Assault***. Ее создатели из компании **2015** и представить даже не могли, какое светлое будущее ожидает их творение. А будущее, надо сказать, оказалось улыбчивым и усеянным с ног до головы денежными знаками и высокими оценками игровых журналистов. Не прошло и года, как на прилавках появилось первое дополнение к игре – ***Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead***. И мы искренне надеемся, что буквально несколько месяцев назад ты сумел пощупать ***Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough***. На этом военные действия на территории Европы для торговой марки Medal of Honor закончились. Следующая остановка – острова в Тихом океане.

### ЭТО ДОЛЖНО БЫТЬ КРАСИВО...

Вот Electronic Arts гордо заявляет, что в грядущей ***Medal of Honor: Pacific Assault*** будет самая красивая вода в компьютерных играх. И это несмотря на то, что движок в игре используется от уже весьма почтенного ***Quake 3***, вышедшего в 1999 году. А что такое пять лет для игровой индустрии – никому объяснять не надо. Реалистичные отражения, круги от выстрелов на водной гляди и



прочие радости технического прогресса – вот то, что обещают разработчики в грядущем проекте. К тому же, вследствие резкой смены мест сражений, острова будут покрыты обильной растительностью. Высокая трава и деревья сулят новые, более острые и незабываемые впечатления от игрового процесса *[трава... ощущения... о, да! – ред.]*.

Флора будет шевелиться при каждом дуновении ветра и красиво пригибаться под коваными сапогами милитаристов. Предвидится и возможность разбить в щепки все, что ты, дорогой читатель, так давно хотел. Дело в том, что игра будет дружить с физическим движком *Havok*, который мы имели счастье созерцать в любимом ***Max Payne 2: The Fall of Max Payne***. А, кроме всего прочего, это означает еще и реалистичные картины смерти, и почти настоящее поведение объектов окружающего мира. Разорвавшаяся граната может разрушить деревянный мост, а солдата, стоящего на нем, взрывной волной честно подбросит вверх. При падении он несколько раз ударится об остатки деревянной конструкции, и только после этого тело погрузится в воду.

Открытые пространства обещаны внушительные. Как раз такие, чтобы максимально прочувствовать атмосферу тамошних мест. Заявлено о прекрасной анимации тел и о реалистичной мимике – глазные яблоки и рты будут честно двигаться, как это происходит в действительности. Лица персонажей выглядят ничуть не хуже, чем в ***Half-Life 2***. Если не сказать лучше. Ролик, доступный для скачивания, подтверждает это.

Немудрено, что столь большие изменения вынудили разработчиков полностью перекроить движок. Больше никаких чахлых и неживых уровней в стиле Medal of Honor: Allied Assault – все будет дышать и зеленеть, как ему и положено. А тут уже автоматически назревают и новые подходы к ведению боя, иные тактические решения. Не будет лишним сказать, что лос-анджелесское отделение EA, которое занимается разработкой игры, очень гордится интеллектом виртуальных солдат в проекте. У каждой из противоборствующих сторон будут свои методы ведения боя. К тому же, все они заметно поумнеют. Интересный факт: японские солдаты в некоторых ситуациях будут бросаться в штыковую атаку на твой взвод (хочется надеяться, что в этом месте враги будут вопить: «Банзай!»).

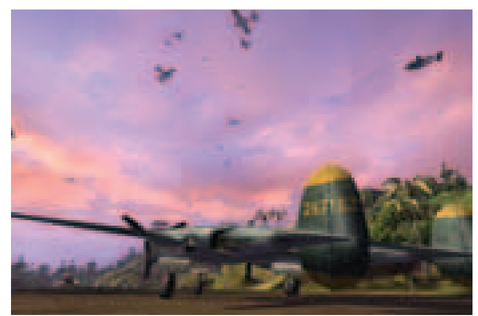
## ОН – ЗНАЕТ



Разработчики часто прибегают к помощи военных консультантов – игра получается реалистичней, и похвастаться в пресс-релизе есть чем. Electronic Arts гордо заявляет, что она продолжает советоваться с капитаном ВМС США в отставке Дэйлом Даи (Dale Dye), который уже помогал компании в предыдущей Medal of Honor и дополнениях к ней. Он также консультировал множество голливудских фильмов о войне, включая все тот же «Спасая рядового Райана».

## СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ #1

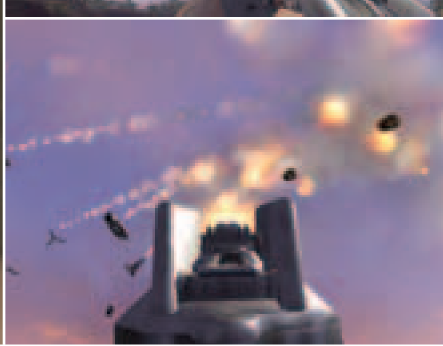
Атака на Перл Харбор началась 7 декабря 1941 в 7:55 утра. Первая японская ударная группа состояла из 183 самолетов, вторая – из 170. Было потоплено 4 линкора, около десятка других кораблей – взорваны или повреждены; около 350 самолетов ВВС США уничтожены на аэродромах. Погиб 3 581 американский военнослужащий. Японцы потеряли 29 самолетов и чуть больше 50 пилотов. Также была потоплена одна подводная лодка. Так Япония «объявила войну» США.






«Меня там так пытали, так пытали»...





## ...И ИНТЕРЕСНО

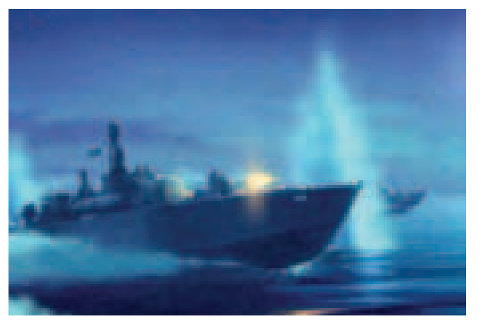
Как все помнят, для первой игры вдохновение черпалось из недр спилберговской ленты «Спасая рядового Райана». Ставка там делалась, в первую очередь, на зрелищность и кинематографичность геймплея: чтобы и выглядело аппетитно, и кушалось хорошо. До сих пор многие тычут пальцами в стекло монитора и, делая умный вид, твердят: «Однако, помнится, в Medal of Honor была высадка на пляж «Омаха», так там...», после чего следует длинная тирада о том, почему же игра им настолько понравилась, и что они непременно хотят продолжения. В Electronic Arts это давно знают и адептов зрелищных моментов просят не волноваться.

Действие Pacific Assault начнется 7 декабря 1941 года. Именно в это время Бен Аффлек притворялся спящим перед кинокамерой кудесника Майкла Бея в фильме 'Pearl Harbor'. Именно атака на одноименную военно-морскую базу и станет завязкой игры, и, по совместительству, второй Omaha Beach. Только в пять с половиной раз лучше.

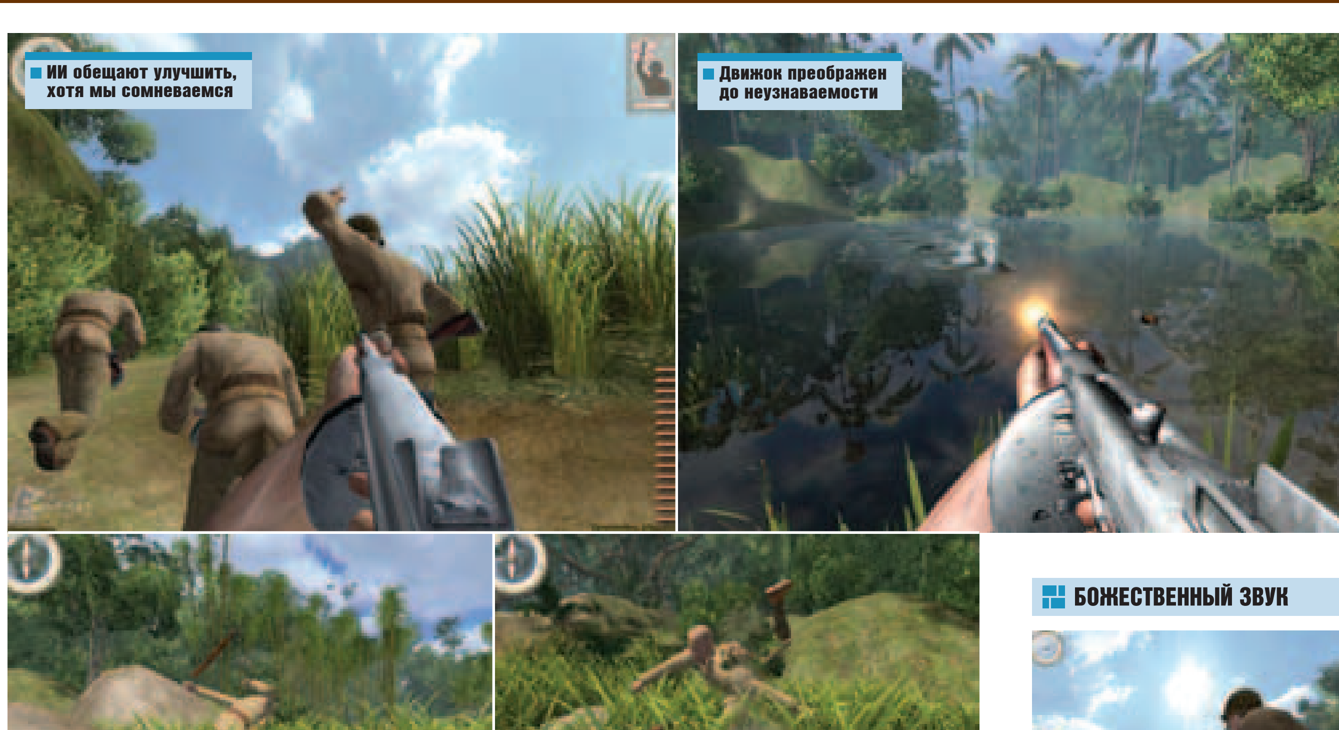
Кроме пробежек под бомбами и пулеметными очередями, герою предстоит сбивать вражеские самолеты, тушить пожары на кораблях и заниматься Бог знает чем еще. Главным действующим лицом представлен некий Том Конлин. Именно на его полиго-

## СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ #2

Атака американских войск на атолл Тарава, входящий в острова Гилберта, началась в 5:07 утра 20 ноября 1943 года. Параллельно морские пехотинцы штурмовали еще два атолла. По некоторым данным, Тараву защищало около пяти тысяч японских солдат. В результате плохо спланированной операции морская пехота США начала нести серьезные потери. Стратегически ничем не примечательный остров, в конце концов, захватили. Это «обошлось» примерно в 3500 жизней с каждой стороны.




Такие зарисовки мы увидим между миссиями




нальную голову выпадет участь крушить непобедимую машину Японской Империи вплоть до 1943 года, когда происходила битва на атолле Тарава. Гуадалканал, кстати, тоже обещают – наслаждаться одними и теми же пейзажами подолгу не придется. Миссии, к тому же, должны быть нелинейными, с возможностью нескольких вариантов прохождения. Окончательно войдя в раж, представители Electronic Arts взахлеб рассказывают о том, что твои действия в одной миссии будут самым прямым образом влиять на некоторые элементы в других миссиях.

Как обычно, нам традиционно обещается огромное количество оружия и множество новых моделей. Мультиплеер, кстати, будет поддерживать до 32-х игроков на каждой карте, с возможностью играть за американских, японских, британских солдат.

Только если в финальной версии игры ты не найдешь некоторых обещанных Electronic Arts пунктов (в особенности – насчет нелинейного игрового процесса), то не хватайся за сердце и не кричи: «Я этого не переживу!». Считай, что мы тебя предупредили.

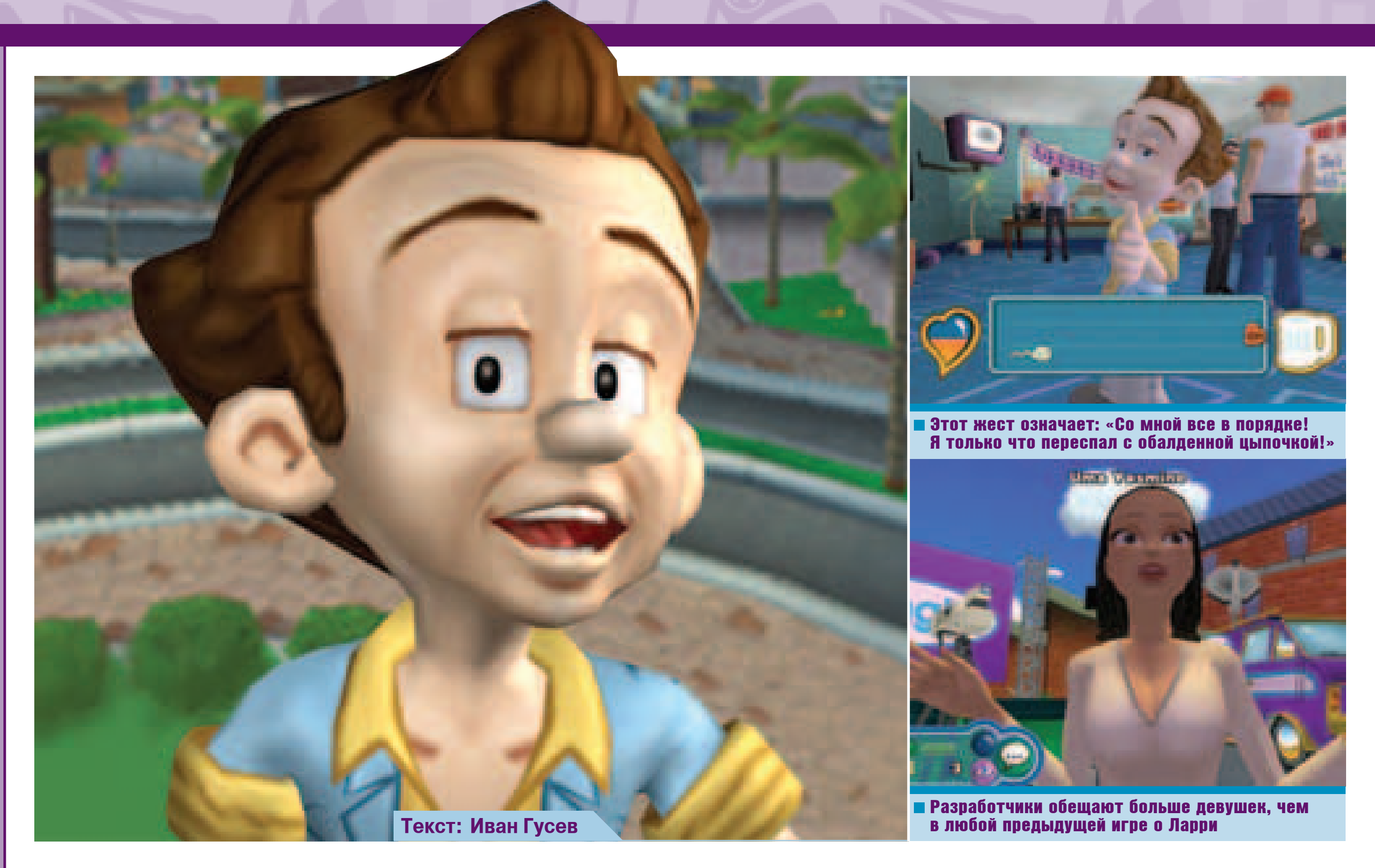
## БОЖЕСТВЕННЫЙ ЗВУК



Одним из самых больших достоинств Medal of Honor будет, по словам создателей, звуковое оформление. Помимо более качественного звучания выстрелов в игре будут очень хорошо реализованы звуки окружающего пространства. Говорят, что все прелести дикой природы, будь то шум пальмовых листьев или прибоя, разработчики записывали на одном из островов в Тихом океане.

**До сих пор многие тычут в монитор и твердят: «Помнится, была высадка на пляж «Омаха», так там...»**





Текст: Иван Гусев

Этот жест означает: «Со мной все в порядке! Я только что переспал с обалденной цыпочкой!»

Разработчики обещают больше девушек, чем в любой предыдущей игре о Ларри

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Adventure / Action |
| ИЗДАТЕЛЬ | Sierra |
| РАЗРАБОТЧИК | High Voltage Software |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.sierra.com/product.do ?gamePlatformId=607 |
| ДАТА ВЫХОДА | Осень 2004 года |



# LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

## ВОТ ТАКИЕ ПИРОГИ

**Каждый нормальный мужчина не реже 20-ти раз в сутки думает о сексе. Так уверяет статистика. Но откуда статистика черпает такую информацию, неизвестно даже налоговой полиции. В любом случае, 20 раз в сутки – смешная цифра. Настоящий мужик думает о сексе всегда и везде. Думает утром, робко заглядывая под одеяло; в обед, на ходу жуя хот-дог; вечером, проверяя свой почтовый ящик на сервере www.xxxpornokournicova.com. Думает дома, в школе, в доме престарелых, на стадионе во время матча «Россия» – «Мозамбик». Да, особенно на стадионе.**

Бесполезно спорить и восклицать: «Я не такой!». Именно такой. И именно для тебя придумали Бритни Спирс и группу «ВИА ГРА», сняли четырнадцать частей «Американского пирога» и написали песню «Твои батоны (Они же булки)». Пусть ты не хочешь в этом признаваться, но когда по телевизору показывают рекламу мыла Duru с сексапильной полуголой моделью, ты не в силах переключиться на другой канал. Все в порядке. Это – природа, а она, как известно, ошибок не допускает...

*ШМЯК!*

Так, ребята, быстро сознавайтесь, кто бросил в автора гнилой помидор?

Молчите?

Не верите мне.

Ну-ну. Я докажу, что все, о чем я говорил выше – истинная правда. Я расскажу вам про одного простого американского парня по имени Ларри Лавэйдж. Его судьба настолько ярка и показательна, что легла в основу компьютерной игры ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***.

### THE SIMS SUIT LARRY

В течение нескольких лет фанаты серии умоляли выпустить новую часть Leisure Suit Larry. Наконец этот истошный рев был услышан. Студия **High Voltage Software**, заручившись согласием издателя, принялась за Magna Cum Laude, игру, посвященную страданиям молодого Вертера... пардон, Лавэйджа, племянника Ларри Лафьера.

Ты будешь смеяться, но изначально новое воплощение Leisure Suit Larry планировалось как нечто Sims-образное.

*– Игрок должен был покупать разные вещи, строить отношения с другими персонажами,*

**Теперь их волновали не диваны, а проработанность персонажей, нелепые ситуации и смешные диалоги**





*используя примитивные меню, искать работу и зарабатывать деньги,* – рассказывает **Том Смит** (Tom Smith), главный дизайнер High Voltage. – *Ради достижения своих развратных целей персонажу приходилось обставлять свою квартиру в стиле 70-х годов, покупать всякие диваны-кушетки и ходить в казино. Кстати, персонаж не имел ничего общего с Ларри. Мистер Лафьер был всего лишь вспомогательным героем игры. Странно, правда?* Действительно, странновато. Непонятно, как **Sierra** вообще могла заинтересоваться подобной идеей и дать High Voltage денег под проект. Очевидно, слово 'Sims' оказывает какое-то магическое воздействие. Стоит произнести его, и всем начинают мерещиться первые места в рейтинге бестселлеров и сумасшедшие бабки. Тем не менее, Sierra выделила средства (как шутят в High Voltage, «больше, чем стоят две пиццы»), и работа закипела.

## ОЗАРЕНИЕ

К счастью, разработчики быстро сообразили, что пошли по ложному пути. ***The Sims*** – хорошая игра, но это не Ларри. Совсем не Ларри. В Leisure Suit Larry на первом месте всегда стоял юмор. В The Sims главенствует желто-зеленый ковер в полоску за 740 баксов и секретер из красного дерева за полторы штуки. Нужно было срочно менять фокус создаваемой игры. Почесав затылки, разработчики принялись все переделывать. Ибо теперь их волновали не диваны и кушетки, а проработанность персонажей, нелепые ситуации и смешные диалоги.

– *Разобравшись с диалогами, мы вернулись к самому Ларри,* – вещает о тяжелых буднях игродела Том Смит. – *Встал вопрос: а чем, собственно, он будет заниматься? Разумеется, ключ ко всему – цыпочки, но что еще? В ходе нескольких мозговых штурмов мы придумали множество забавных мини-игр (карточные игры в казино, бегство от ревнивых соперников) и подумали, почему бы все это не вставить в игру? Одновременно родился Ларри Лавэйдж, а вместе с ним и идея сделать колледж главным местом действия.*

Поняв, что новая часть Leisure Suit Larry наконец-то обрела свой собственный стиль, не утратив при этом корней, Sierra официально объявила о Magna Cum Laude. Поприветствуйте, дескать, игру, состряпанную в лучших традициях «Американского пирога» и «Все без ума от Мэри». Так и написали, сволочи. Будто Ларри Лафьер и ни при чем.

## ЛАРРИ ЧИТАЕТ РЭП

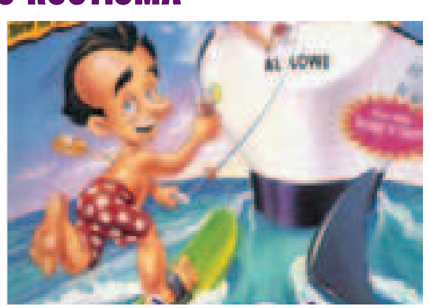


Разработчики провели не один десяток мозговых штурмов в поисках вдохновения для Magna Cum Laude. Оно (вдохновение) пришло оттуда, откуда не ждали: из консольной игры PaRappa the Rapper, рассказывающей о собаке-рэппере. Так родилась диалоговая система Leisure Suit Larry нового поколения. Игрок перетаскивает иконку в нужном направлении, а Ларри говорит. После долгой и упорной борьбы со звуком, каждая реплика Лавэйджа обрела, по меньшей мере, три естественных концовки.



## ХРОНИКА ПАРАДНОГО КОСТЮМА

История парадного костюма Ларри началась в 1987 году с The Land of the Lounge Lizards. Тогда игра умещалась на двух дискетах по 360Kb. Затем последовали Goes Looking for Love ('88), Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals ('89), Passionate Patti Does a Little Undercover Work ('91), Shape up or Slip out ('94) и, конечно же, LSL7: Love for Sail ('96). Хотя последняя часть носит номер «7», всего о Ларри вышло шесть игр. Четвертую часть анонсировали, но она так и не вышла.









### ВСЕ БЕЗ УМА ОТ ЛАРРИ

Сюжет Magna Cum Laude не заслуживает особого внимания. Как и в большинстве молодежных комедий, это лишь тонкая ниточка, на которую нанизаны многочисленные гэги. Ларри поступил в колледж. Его мечта – стать знаменитостью, чтобы привлечь внимание девушек, женщин и хорошо сохранившихся бабушек. Реалити-шоу свиданий a la эмтивишный «Поцелуй навылет» отлично подходит. Ради достижения цели Ларри придется показать себя молодцом и в общаге колледжа, и на вечеринках, и в ночных клубах. Заодно неплохо бы не вылететь из колледжа «за неуспеваемость».

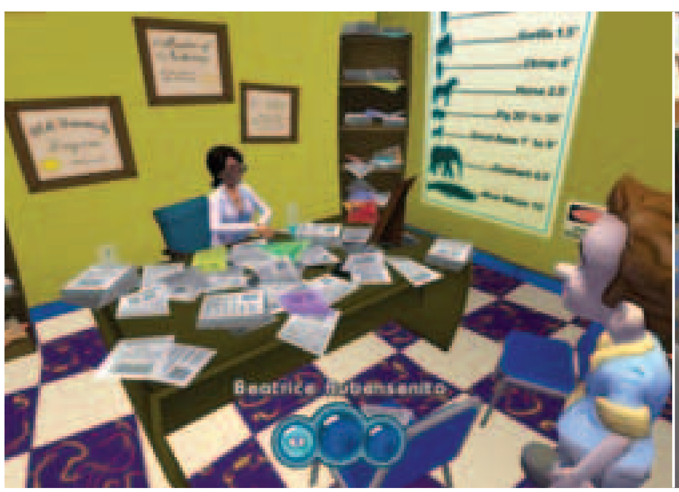
Разработчики не сомневаются, что творят шедевр. В качестве козырей они предъявляют неплохой 3D-движок, многочисленные мини-игры, которыми насыщен геймплей, вид от третьего лица и убойный юмор. В успех предприятия хочется верить, однако не будем перехваливать игру (чтоб не сглазить). Скриншоты не сильно впечатляют. Настораживают экшен-элементы, призванные разбавить квестовую суть Leisure Suit Larry. Ох, чует мое сердце, придется прыгать по платформам и перетаскивать ящики с места на место.

– *Нет поводов к беспокойству*, – протестует **Джош Ван Велд** (Josh Van Veld), продюсер High Voltage. – *Наша игра – прежде всего адвенчура, а уж потом все остальное. Вы можете исследовать колледж или город, общаться с многочисленными персонажами и... попадать в разные заварушки. А как только вы*

### ЛАРРИ ОСТАЛСЯ БЕЗ ПАПЫ

Настораживает, помимо всего прочего, отсутствие на борту проекта Magna Cum Laude Эла Лоу (Al Lowe), отличного дизайнера и первоклассного юмориста, участвовавшего в разработке всех предыдущих игр о Ларри Лафьере. Преданные фанаты Leisure Suit Larry подняли большой шум и даже обратились к издателю Sierra с петицией, требуя привлечь мистера Лоу к разработке Magna Cum Laude. Лоу верой и правдой служил на благо гейм-дизайна в стенах Sierra с 1982-й по 1998-й год. Но сейчас он проводит время с семьей и детьми, да периодически играет на саксофоне в разных джаз-бэндах Сиэтла.



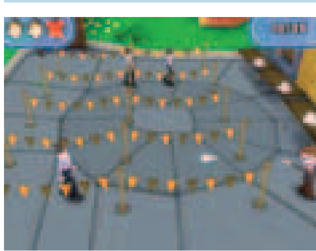







Потанцуй со мною, крошка

### МИНИ-ИГРЫ ВМЕСТО КВЕСТОВ



**Задания в Magna Cum Laude отличаются от тех, что мы привыкли ожидать от квеста. Не надо искать гаечный ключ и смеситель, чтобы с их помощью починить водопровод и тем самым угодить в постель красотки. Чтобы добиться женского расположения, надо одержать победу в простенькой мини-игре. Это могут быть танцы в ночном клубе, прыжки с трамплина или соревнование по «литроболу» в баре. Полагаю, квестовики-ортодоксы в ужасе? «PC ИГРЫ» тоже немного ошарашены.**

*повстречаете девушку, откроется целый новый пласт геймплея.*

Огромное значение имеют разговоры. Игрок контролирует речь Ларри в реальном времени. Не жди привычной развесистой диалоговой ветви – достаточно лишь перетянуть иконку на панельке управления. Если перетянуть ее на нужное расстояние, Ларри скажет глупость, но девушка лишь рассмеется. Но если переусердствовать, Ларри произнесет абсолютную пошлость и схлопочет пощечину. Ни о каком продолжении отношений и речи быть не может.

### НЕОБХОДИМОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Мы ждали Ларри слишком долго, чтобы скрывать свою радость по поводу его возвращения. Однако это не означает, что мы примем его любым. Из Ларри чуть не сделали клон The Sims. Судя по всему, геймплей сильно отличается от оригинала; он вылощен и упрощен. Хорошо хоть в High Voltage Software не занялись цензурированием, и Magna Cum Laude сохранит рейтинг «Mature» – «Только для взрослых». Диалоговая система кажется довольно нелепой, но разработчики гарантируют максимум веселья. Ладно, пока поверим им на слово. Но если нас обманут, гореть Ларри Лавэйджу в аду.

**Ох, чует мое сердце, придется прыгать по платформам и перетаскивать ящики с места на место**

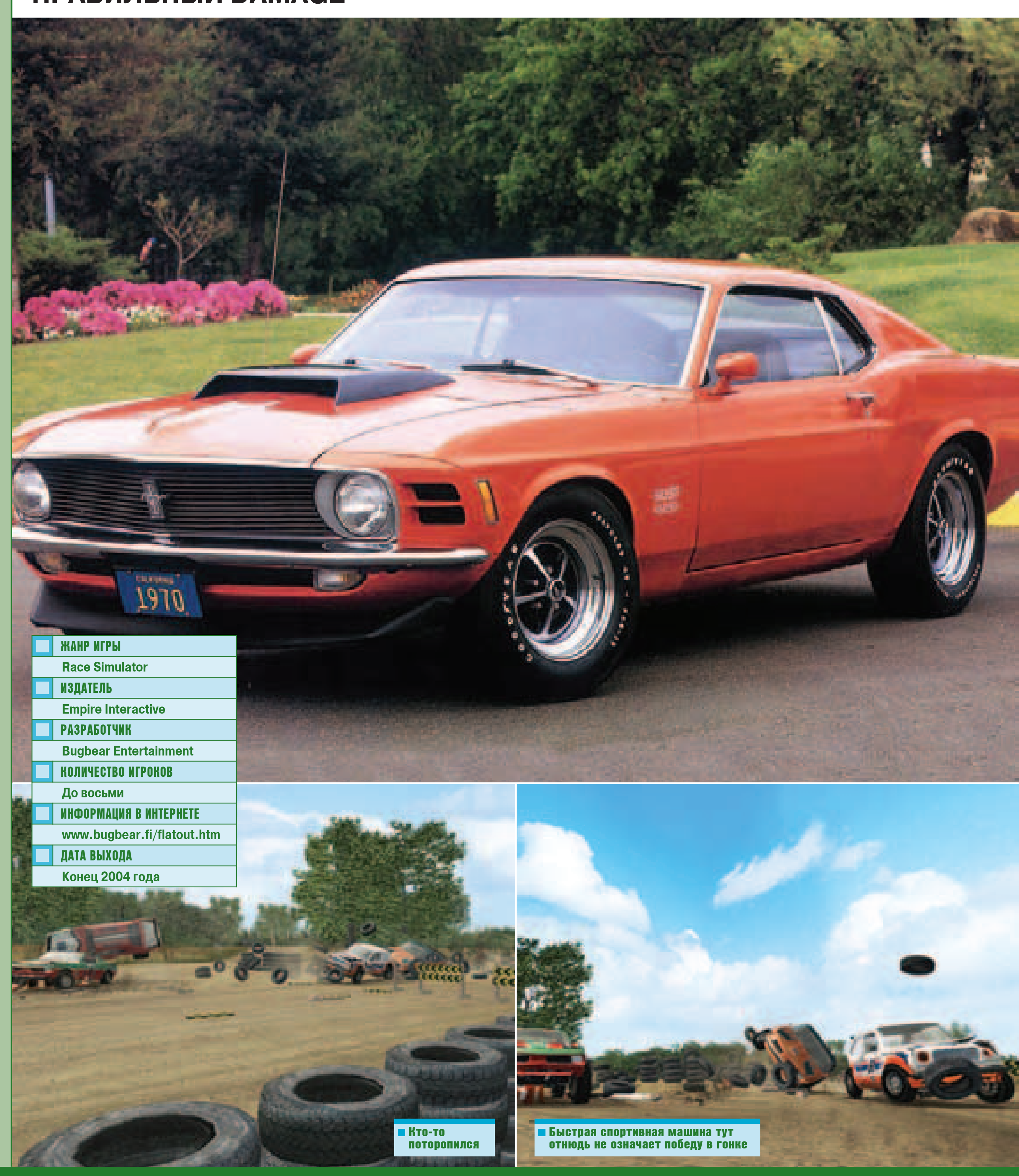



Похоже, Ларри проигрывает соревнование по «литроболу»

Ларри встречает Аполлона

# FLATOUT

## ПРАВИЛЬНЫЙ DAMAGE




| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Race Simulator |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Empire Interactive |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Bugbear Entertainment |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До восьми |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.bugbear.fi/flatout.htm |
| **ДАТА ВЫХОДА** | Конец 2004 года |

Кто-то поторопился

Быстрая спортивная машина тут отнюдь не означает победу в гонке

Текст: Кирилл Аврорин

**Среди всевозможных симуляторов выделяется поджанр автомобильных экшенов. Даже игрок с 5-7-летним стажем, припомнит, разумеется, все части великого *Carmageddon*'а, серию *Destruction Derby*, а также отдельные проекты вроде *Demolution Racer*. Эти игры, помимо схожего сюжета, объединяет еще один момент: все они были в свое время очень и очень популярны. Так почему же разработчики предпочитают клепать кольцевые и внедорожные гонки, где вся система повреждений заключается в разбитом стекле да поцарапанном бампере?**

## ПЕРВОПРОХОДЦЫ

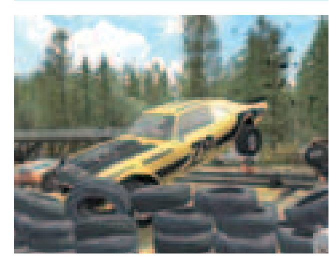
Исправлять ситуацию взялась финская **Begbear Entertainment**. У нас в стране она известна благодаря весьма необычной и очень красочной ***Rally Trophy***. Пусть игрушка была сложна, созданная физическая модель была несколько спорной, но, тем не менее, она выделялась из общего серого ряда подобных проектов. Другой, менее известной ее разработкой, была ***Tough Tracks***: гонки на бигфутах с яркой, выразительной и фотореалистичной графикой. Третьим среди них должен стать FlatOut.

## СЮЖЕТ? ЧТО ВЫ СКАЗАЛИ? ИХ НЕТ У НАС!

О сюжете авторы задумываться не стали – даны на выбор несколько машинок, отдаленно напоминающих классических американских «монстров» 70-х годов; есть три локации, в каждой по 15 трасс. Правда, сделаны они по такому же принципу, как в ***NFS: Underground*** – каждая трасса представляет собой небольшой участок целой системы дорог. А вот дальше – интереснее. Да, тут по краям дороги тоже стоят ненавистные ограждения, домики, деревья и прочие помехи, не дающие почувствовать себя свободными. Но стоит ошибиться и вылететь с трассы, как наш «Мустанг», заполнив экран кучей обломков, стекол, старых шин и веток, проломит стоящую неподалеку Хижину Дяди Тома, а отлетевшие части кузова останутся лежать на трассе, создавая аварийную ситуацию. Ехать по осколкам и протыкать себе шины вовсе не обязательно – достаточно легонько протаранить деревянное ограждение и – двигайся себе спокойно по полю, лесу или пустыне. Разработчики обещают полнейшую свободу передвижения по окружающей территории. Что касается модели повреждений, то на каждой трассе будет около 2000 разрушаемых объектов, причем поваленная нерадивым соперником елка может перегородить дорогу – ищи пути объезда. Елка порушит мост через речку – никакой спасательной дорожки не появится, придется выбирать, где река помельче. Машины также будут состоять из отдельных частей, которые будут реалистично гнуться, царапаться и отрываться, пытаясь на ходу угодить прямо в лобовое стекло оппоненту. Конечно, машинки будут крепкие, но тем не менее, лобового столкновения с вековым дубом не выдержат. Горячие финские дизайнеры (BugBear располагается на родине Деда Мороза) пошли дальше, и при серьезной аварии гонщик может вылететь из машины. Такого не было даже в «Карме». Правда, давить оппонентов все же не дадут – по словам ведущего дизайнера, Йанна Аленпаа, добавление в игру крови – это чересчур.

**Разработчики обещают полнейшую свободу передвижения по окружающей территории**

## КОЛЕСА НА ТРАССЕ



Интересно, в финальной версии на трассе будет такое же количество старых шин? Или разработчики специально так сделали, чтобы особо упорные игроки не убивали свою машину на первом же повороте? В любом случае, при аварии это смотрится очень эффектно, особенно когда шины смешиваются с осколками самих машин.



Перегазовал

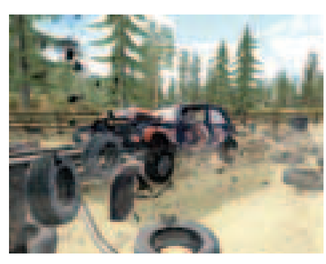


Да-да, педестриане на утилитарных фургонах тут тоже будут!



После первого круга не все столь же целые и блестящие

## САДИЗМА НЕ БУДЕТ



Довольно интересное заявление сделал один из программистов проекта – крови и прочих издевательств из «Кармагеддона» не будет, но вылетевший из кабины пилот будет являться таким же физическим объектом, как и все остальное в игре. Можно только предположить, что с ним произойдет в особо крутой потасовке. С вылетом гонщика из машины, гонка, само собой, заканчивается.





## СЕТЕВОЕ БЕЗУМИЕ

В свете вышеперечисленного задавать вопрос «а что еще будет?» – нескромно. Но разработчики обещают насыщенный беспрерывным экшеном, в духе ***Destruction Derby***, мультиплеер. Будут доступны как обычные трассы, так и специальные арены для выяснения отношений между. Арена отнюдь не представляет собой окруженную стеной асфальтовую площадку, а является частью трассы со всеми элементами рельефа, объектами и прочим.

**Если разработчики создадут хотя бы вышеописанную систему повреждений – игра надолго станет хитом**

## КАКОЙ НОМЕР У ТВОЕГО GEFORCE?

В описаниях игры отсутствует упоминание об использованных графических наворотах, уровне детализации, низких системных требованиях... Зачем, если достаточно посмотреть на скриншоты? Кстати, просматривая интервью, данные разработчиками некоторым западным изданиям, в вопросах также не просматривается тема уровня графики, что еще раз подтверждает ее небывалый уровень. Еще одним подтверждением этому служит замечание ведущего проекта, Аки Ярвилехто: «Мы одновременно работаем над версиями для разных платформ: PC, X-Box, Playstation 2. Первой в продаже появится PC-версия, а вариант игры для PS2 придется дорабатывать – для адаптации придется значительно снижать



Главное не растеряться, а быстро нажать на газ






детализацию текстур и, к сожалению, количество динамических объектов». Видимо, системные требования у игрушки будут также велики, но красота, как известно, требует жертв.

## СКУЧНО НЕ БУДЕТ

Совсем ли пуста сюжетная часть FlatOut? А нужна ли она вообще, после всего перечисленного? По-моему, разработчики поступили весьма грамотно: в игре не будет лицензированных машин, трасс, чемпионатов и прочего. Есть только цель: прийти к финишу первым. Можно без одного колеса, с горящим мотором, оторванной крышей. Для расправы с противником рекомендуется использовать преимущественно жесткие методы: выталкивание в овраг, местный лесок или стоящий около трассы дом. Отлично реализованы уровни сложности: первая локация является наиболее простой, последующие, соответственно, сложнее – больше объектов, опаснее и непредсказуемее дорога. А вот AI не даст спуску уже с самого начала.

## ПОЖЕЛАЕМ ИМ УДАЧИ

Если финны создадут хотя бы систему повреждений – игра надолго станет хитом. Большего и не надо: уверен, в процессе кромсания аппетитных многополигональных моделек машин ты забудешь обо всем на свете, не говоря уж о каком-то сюжете. Только не забудь обзавестись компьютером помощнее.

## ДЕСТРУКШН

На всех скриншотах за редким исключением присутствуют зверски разбитые авто – найти среди них целое практически невозможно. Впрочем, даже сами разработчики намекают на то, что разрушение и будет основной составляющей игры. Выяснять отношения с конкурентами предстоит также ловким выносом их с трассы. Кстати, на этих самых трассах будут присутствовать загадки и ловушки: нередко придется в буквальном смысле пробивать себе дорогу вперед.









Запомните, дети, – экспа не является оправданием для браконьерства

Знаменитый «пьяный» стиль кун-фу. Впрочем, может, и не кун-фу, но определенно пьяный

Текст: Ян Масарский

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | RPG |
| ИЗДАТЕЛЬ | inXile Entertainment |
| РАЗРАБОТЧИК | inXile Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.inxile-entertainment.com |
| ДАТА ВЫХОДА | IV квартал 2004 года |



# THE BARD'S TALE

## НЕПРАВИЛЬНАЯ RPG

**Некоторые игры хороши настолько, что не грех их пройти два раза. Это с геймерской точки зрения. С точки зрения игровых разработчиков есть аналогичная мысль – некоторые игры хороши настолько, что не грех их... сделать два раза.**

Наверное, похожие мысли были у **Брайана Фарго** (Brian Fargo), когда он создавал свою **inXile Entertainment**. Брайан Фарго – это основатель **Interplay**. Да, той самой, что наделала столько шума с роспуском **Black Isle Studios**. Только Брайан тут уже ни при чем – он покинул Interplay в 2002-м, когда **Titus Interactive**, обладающая контрольным пакетом акций, стала наводить там свои порядки. Всплакнул Брайан, да и ушел на вольные хлеба. Теперь стоит во главе inXile.

Чем же будем заниматься? – таким вопросом задались Брайан и его соратники. Сели-подумали, и решили – сделаем то, что хорошо умеем. Сделаем RPG. Какую именно RPG делать будем? Про что? Тут-то, видимо, Брайан и вспомнил, что где-то лет двадцать назад делал он такую игру, ***The Bard's Tale*** называлась. Очень хорошая игра была – некоторые помнят. Так почему бы не сделать ее еще разок? Опыт имеется; технологии всякие появились интересные; денег много. Сотворим ремейк! На том и порешили.

**В какой-то момент барду это все жутко надоедает, и он просто-напросто дает лошади мечом по башке**

### ПОПРАНИЕ СВЯТЫНЬ

Конечно, ремейком The Bard's Tale образца 2004-го называть не совсем корректно. Сюжет там совсем другой, кроме непосредственно самого барда все персонажи – новые... The Bard's Tale – это, в общем-то, классическая «европейская» (не японская) фэнтези-RPG с традиционными графическими и дизайнерскими решениями. Мечи-луки-заклинания; монстры-NPC и прочий hack'n'slash – все это... было бы привычно, если бы игра не задумывалась как грандиозный стеб над всей этой RPG'шной «классикой» с ее дурацким героическим пафосом и притянутыми за уши сюжетными ходами. Взять хотя бы нашего героя: разве это рыцарь в сверкающих доспехах? Нет, это циничный пройдоха, во всех случаях преследующий свои исключительно шкурные интересы (золото и выпивка!); если и случается сотворить «доброе» дело – то только за соответствующее вознаграждение, а не во имя высоких, упаси боже, идеалов. В общем, рафинированный chaotic neutral.





Вот, например, один из квестов: надо спуститься в подвал и «разобраться с колонией крыс». Самое банальное задание для низкоуровневого героя. Наш бард обнаруживает в подвале одну ма-аленькую крысу. Играет напряженная такая, вся из себя драматическая музыка. Бард превращает крысу в фарш – и, гордо подняв меч, кричит: «Квест выполнен!». Рассказчик (а практически все события комментируются живым голосом «за кадром») с большим пафосом описывает потрясающий героизм произошедшего события; в этот самый момент «из-за кулис» выходит пятиметровый огнедышащий грызун, и поджигает нашему герою филейные части. У квеста, конечно, есть продолжение. Надо призвать электрическое создание, которое пустит разряд по затопленному подвалу, и крысы погибнут. А бард вернется, и под шум оваций на него будут вешаться сисястые блондинки.

Бред какой-то! – скажешь ты. Совершенно верно. И этот идиотизм – на протяжении всей игры. Очень напоминает «Монти Пайтона в поисках Священного Грааля» – серьезные дядьки постоянно попадают в какие-то кретинические ситуации; фарс, гротеск и интеллектуальная буффонада. Барду, например, все время встречаются какие-то невнятные пацаны, каждый из которых полагает себя «Избранным» – и каждый из них жутким образом погибает. Или вот: бард берется помочь крестьянину усмирить лошадь. В какой-то момент нашему герою это все жутко надоедает, и он просто-напросто дает лошади мечом по башке – она умирает. По странному стечению обстоятельств, лошадь как раз находится в пределах магического круга, и после смерти превращается в огромного демона, который немедленно отправляется в город, чтобы превратить его в пепелище. Бард тем временем благоразумно делает ноги.

В начале игры барду встречается какой-то дурацкий щенок, который очень хочет путешествовать вместе с ним. Щенка можно послать, а можно взять с собой – это откроет побочную сюжетную линию и ряд квестов; со временем щенок подрастет, и будет реально помогать в бою и поисках сокровищ. Еще сюжетец: барда как-то раз приглашают выступить вместе с другими музыкантами. Музыканты поют о том, что давным-давно какой-то дебил призвал злобное магическое существо, от которого обитателям деревни жизни нет. Бард, продираясь сквозь дебри изрядно пропитанной алкоголем памяти, наконец вспоминает, что он как раз и был тем самым дебилом...

## АРМИЯ В КАРМАНЕ



**Боевая система относительно проста – бард является основным персонажем; остальных членов партии он «призывает» при помощи песен (ну, по сути – спеллов). Забавно, кстати, что если попытаться призвать еще кого-то сверх максимального количества, то новоприбывший вступит в драку за summoning slot с тем, кто уже был призван – победит сильнейший. Среди бардовских соратников есть как всевозможные звери, так и какие-то магические воины (с оружием ближнего и дальнего боя), и даже спеллкастеры.**



## НЕ ТРОНЬ ЛЮБВИ, ЧУДОВИЩЕ!

Что особенно приятно – проект финансируется самими разработчиками. Это значит, что никакая менеджерская шушера не будет влезать в творческий процесс со своим «креативным видением» («вот здесь надо обязательно добавить тетку с большими сиськами и пулеметом. Что значит «нельзя, это фэнтези»? Да какая разница?! Что вы мне тут рассказываете?! Это требование маркетингового отдела!»), как это частенько случается с зависимыми от издателя разработчиками.



Бард заглядывает «под юбку» андеду-великану. Что он надеется там найти?..





Динамита в те времена не было, так что приходилось глушить рыбу вручную. Смотри и учись.

## ВСЕ БЫЛО НЕ ТАК

Помимо главного героя, в игре есть некий «рассказчик» – голос за кадром. Он, во-первых, «направляет» игрока в его путешествиях, а во-вторых – служит для эффекта «эпичности», пересказывая отдельные моменты в стиле героических сказаний. Естественно, здесь тоже не обошлось без прикола – рассказчик порой описывает происходящие события совсем не так, как оно происходит на экране, а иногда они с бардом начинают между собой переругиваться.

## СТОЛЬКО, СКОЛЬКО НУЖНО

Это все выдержки из 700-страничного дизайн-документа, который уже давно готов – все диалоги (порядка 5000 фраз), карты, уровни; разработчики уже отыграли игру в настольном варианте добрый десяток раз. Главная задача, которую они перед собой ставят – баланс. Основательный подход.

The Bard's Tale делается на движке ***Baldur's Gate: Dark Alliance*** (консольная игрушка; не фонтан), и с графической точки зрения вполне на уровне. В игре будет достаточно «простого» рубилова (чтоб не заскучать), но основная фишка – это сюжет. По примерным прикидкам игра рассчитана на 30 часов чистого геймплея, но увидеть все сюжетные варианты за одно прохождение не удастся. Диалоговую систему тоже не стали переусложнять: в любой ситуации у барда есть всего два варианта ответа: «дружелюбный» и «издевательский». Про сюжет, правда, так ничего и не понятно – в смысле, в чем заключается глобальная цель. Подозреваю, что ни в чем – и это было бы самым правильным решением. Чего, собственно, стоит один лишь эпизод со спасением принцессы – бард, протопавший на вершину какой-то немереной башни, запыхавшись, с раздражением комментирует: «И почему никому не приходит в голову заключить принцессу на *первом* этаже?!».

**Давным-давно какой-то дебил призвал магическое существо, от которого обитателям деревни жизни нет**

## КУРИТЕ НА ЗДОРОВЬЕ!

Дефицит юмора в игровой индустрии – предмет моей великой скорби. Просто-таки убийственная серьезность, с которой игроваятели толкают всякие убогие сюжетные линии, напичканные пафосом спасения всего и вся во имя Добра и Справедливости – с души воротит. Я надеюсь, что у inXile все получится как надо, и мы сможем насладиться великолепной концепцией в превосходном исполнении. Не знаю, кому как, а для меня The Bard's Tale – один из самых ожидаемых проектов 2004-го.







■ То самое «залечь и не высовываться». С маскировкой пока туговато

■ Автосвалка – непременный атрибут постапокалиптической жизни. Но вот зачем она нужна?..

Текст: Егор Просвирнин

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | |
| RPG | |
| ИЗДАТЕЛЬ | |
| Не объявлен | |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | |
| Руссобит-М | |
| РАЗРАБОТЧИК | |
| Silver Style Entertainment | |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | |
| Один | |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | |
| www.the-fall.com | |
| ДАТА ВЫХОДА | |
| 2004 год | |

# THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

## СПОКОЙНОЙ СТАРОСТИ НЕ БУДЕТ

**На белом свете существует несколько типов игр. Одни хорошие, другие плохие, третьи просто великолепны. К одним делают аддоны, про другие сразу же забывают, а третьи постоянно хоронят. То есть, периодически в мировом информационном поле материализуется некая молодая амбициозная команда разработчиков и радостно заявляет: «С нашим новым проектом мы похороним игру такую-то!». К этому типу постоянно умерщвляемых игр относится незабвенная RPG *Fallout*, о которой слышал практически каждый. Этой зимой третья часть любимой многими саги была похоронена собственным издателем. По странному стечению обстоятельств, практически в то же время был анонсирован потенциальный Fallout-killer, игра с чарующим названием *The Fall: Last Days of Gaia*.**



**Плохиши угрожали включением терраформеров и закачкой в атмосферу Земли углекислого газа**

### ПОСТМОДЕРНИЗМЪ

Игра посвящена нелегким будням жителей постапокалиптической Земли, позиционируется как RPG и кичится сюжетом немереных достоинств. О сюжете стоит рассказать подробнее. В 2062 году, перед началом колонизации Марса, были созданы терраформеры, предназначенные для насыщения атмосферы планеты углекислым газом. За несколько дней до отправки техники на Красную планету чудо-машинки были захвачены некими террористами-культистами. Плохиши начали угрожать включением терраформеров и закачкой в атмосферу Земли ударных доз углекислого газа. С ними вроде бы удалось договориться... но что-то пошло не так, адские машины заработали, и всем настал глобальный конец. Сразу же возникли ураганы, цунами и прочие неприятности. Игра начинается через 21 год после этих замечательных событий. К тому времени вся планета представляет собой выжженную пустыню, на просторах которой разбросаны небольшие островки цивилизации – поселения выживших после катастрофы людей. Если тебе показалось, что сюжет слишком круто завернут, то не пугайся – сами авторы нетленки гордо именуют свое творение не иначе как «постмодернистский сценарий».





## АЛЬТЕР ЭГИ

Что самое главное в ролевой игре? Конечно же, ролевая система! Создатели The Fall напрочь отрицают связь ролевой системы своей игры со знаменитым S.P.E.C.I.A.L., но знакомые выпуклости и впуклости видны повсюду *[учитывая, что некоторые из дизайнеров Fallout принимают участие в разработке, это не увидительно – ред.]*. Создавая своего персонажа, ты сможешь выбрать пол (наличествует, как ни странно, всего два варианта), распределить очки между шестью основными характеристиками (сила, ловкость, проворство, телосложение, ум, обаяние), затем покопаться с четырнадцатью умениями (ближний бой, тяжелое оружие, взлом замков и т.д.) и основательно подумать над внешним видом будущего спасителя всея земного шара и прилегающих окрестностей.

Известно, что размер героической тушки будет напрямую влиять на те самые шесть параметров, которые были перечислены выше. Набирая опыт и новые уровни, в один прекрасный момент ты сможешь выбрать перк. Скажем, дипломированный стрелок сможет выбирать между «стрельбой сидя», «стрельбой лежа», «быстрой перезарядкой» и «быстрым прицеливанием». Компанию твоему герою смогут составить до пяти персонажей. Ролевая система более чем напоминает Fallout, что идет ей только на пользу – иногда лучше предпочесть старое, проверенное временем решение, чем раздражать мозги пользователей «революционными» идеями, на поверку оказывающимися пустышками.

## ГАДКИЙ МИР

Применить нажитые непосильным трудом навыки игрок сможет в путешествиях. Разработчики обещают ничем не ограничивать свободу передвижения любителей поискать альтернативные пути прохождения. Конечно, будет основная сюжетная линия, будут квесты; но ты в любой момент сможешь свернуть с проторенной дорожки, и пойти своим, более интересным путем.

Игровой мир поделен на локации по несколько километров в каждой. Исследуя местность, ты сможешь найти множество поселений, в каждом из которых тебя ждут приключения. Для поддержания достоверности происходящего введена смена дня и ночи. Более того, по заверениям разработчиков, все NPC будут адекватно реагировать на заход или восход солнца. *[ в*

## ГОЛЫЕ ЧИСЛА



**В игре непременно будут присутствовать более тысячи NPC, с которыми тебе предстоит проговорить более чем 3000 страниц диалогов. Все это сделано для того, чтобы было интересно выполнять более чем 150 квестов для самых различных организаций, начиная от мелких банд и заканчивая таинственным Правительством Нового Порядка. К счастью, выполнять всю эту прорву заданий необязательно – большая часть из них является дополнительными, всего лишь помогающими прохождению игры.**



## РАДОСТЬ ПАТРИОТОВ

**Действие игры будет происходить в постапокалиптических Соединенных Штатах, на хоть и трудноузнаваемой, но реальной местности. Теоретически, американские игроки смогут обнаружить груду развалин на месте своего родного дома. Как вариант – там может быть обнаружен городок, построенный из корпусов кораблей, выброшенных гигантскими цунами на берег. История пока не знает ни одной постапокалиптической ролевой игры, действие которой происходило бы в России.**





Как мы видим, в игре можно не только стоять или лежать, но и сидеть. Вот что значит «физкультура»









*чем это выражается, интересно?.. – ред.]* Помимо созерцания мирной жизни непуганых NPC, ты можешь пойти и зарубить парутройку оппортунистов, не согласных с твоими жизненными установками. Бои будут в реальном времени, но с возможностью автопаузы в критические моменты (один из персонажей убит, тяжело ранен и т.д.).

Утомившись вручную указывать каждому подопечному его цель, ты сможешь включить для них «режимы поведения». Например, активировав «прочесывать местность в поисках врагов», ты обнаружишь своего бойца бегающим по округе с кровожадным оскалом на морде лица. Напротив, выбрав «залечь и не высовываться», ты вскоре потеряешь бойца из вида – настолько хорошо он замаскируется. В труде и обороне призваны помочь более 60-ти видов оружия, начиная от легких пистолетиков и заканчивая совсем ужасающими образцами вооружения. Более того, при желании можно раздобыть машину и колесить по пустыне на высокой скорости.

**Ты можешь пойти и зарубить парутройку оппортунистов, не согласных с твоими жизненными установками**

## ЛИЦО, ПОКАЖИТЕ ЛИЦО!

В качестве завершающего аккорда я обязан упомянуть графику и таинственную «интерактивность». «Интерактивность мира» будет заключаться в том, что мы сможем охотиться на различные виды мутировавшей живности для последующего шкуроснятия и продажи. Посмотрев на ободранную тушку какой-нибудь крысы с тремя головами, ты наверняка захочешь выпить, и начнешь... сверлить землю в поисках воды. Что будет с теми игроками, которые воду не найдут, разработчики скромно умалчивают. Игровая графика выглядит более чем прилично, демонстрируя солидные спецэффекты, приличные модели людей и техники и эффектные ракурсы. Судя по тому, что мы имеем честь наблюдать на скриншотах, нас ждет весьма достоверное отображение постапокалиптического будущего.





Подводная лодка в степях Украины...



Тонированные стекла синего и зеленого цвета? Довольно сомнительно решение...

Забавно: свет в домах яркостью затмевает солнце

Текст: Роман Епишин

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Racing |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Acclaim |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Juice Games |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | Не объявлено |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.juicegames.com |
| **ДАТА ВЫХОДА** | III квартал 2004 года |

# JUICED

## ПРЕВЗОЙТИ НЕПРЕВЗОЙДЕННОГО

**Не одна лишь Electronic Arts проявила чудеса предприимчивости, сыграв на славе кинокартины The Fast and the Furious (в отечественном прокате известной как «Форсаж»). В том же направлении активно трудится издательство Acclaim, для которого студия Juice Games создает *Juiced*. Примечательно, что уже сегодня потенциал новинки кажется достаточным для равной борьбы с *Need for Speed: Underground*, несомненным хитом ушедшего года.**

### ОТНЫНЕ ВСЕ ПО-ВЗРОСЛОМУ

Для гостей нашей планеты поясняю: речь идет об уличных гонках и посвященных им компьютерных играх. Дорогой, опасный, зрелищный и нелегальный спорт просто не мог не привлечь внимание разработчиков. Соответственно, игровой процесс ***Juiced***, на первый взгляд, напоминает оный в ***Need for Speed: Underground***. Нам предстоит принять участие в стремительных заездах по городским улицам, где «выигранный дюйм или миля» одинаково важны для победы. Однако сходство двух игр лишь поверхностно. Juiced, кажется, намерен предоставить более реалистичный, глубокий и продуманный геймплей.

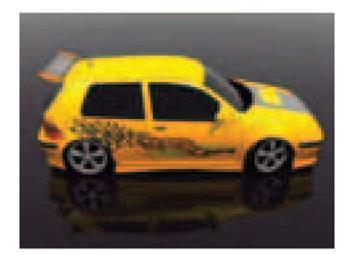
Начнем хотя бы с того, что игра позволяет правдоподобно мять, ломать и крушить все 50 лицензированных автомобилей. И совершенно иное значение приобретают получаемые за гонки «зеленые». Ручаюсь, ты не испытывал материальных затруднений в Underground. Juiced с экономической точки зрения будет куда жестче. Во-первых, деньги не будут столь легко доступным и быстро восполняющимся ресурсом. Во-вторых, тратить их придется не только на запчасти и новые авто – статья расходов пополнится пунктом «ремонт».

Машины в Juiced подвержены самым невероятным внешним изменениям, а полки виртуального гаража ломятся от сотен разнообразных запчастей. Здесь Juice Games пошла еще дальше **EA**, уделив должное внимание не только внешнему виду, но и внутреннему устройству автомобиля. Замена двигателя, улучшение системы подачи топлива и прочие технические апгрейды оказывают настоящее влияние на поведение твоей «малышки» на трассе. Предусмотрен даже специальный режим Rolling Road Test, где игрок в одиночном заезде без соперников может «пощупать» все проведенные усовершенствования.

**Продвинутому игроку даже позволят организовывать собственные гонки по собственным правилам**



## КАК NFS ЗАВЕЩАЛ



Следуя традициям Need for Speed: Underground, Juiced готова предложить лицензированные автомобили и запчасти от известных производителей. Автопарк представлен моделями Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Pegeout и Chevrolet. Обслуживать автомобильное многообразие будут A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine и HKS. Всего разработчики обещают «тысячи» модификаций внешнего вида и настройки авто.

## БЫСТРЫЕ И ЯРОСТНЫЕ

Любой гонщик скажет тебе, что скоростная езда по улицам – это не только и не столько деньги, сколько... уважение! Сие эфемерное понятие в Juiced представлено вполне конкретным, измеряемым ресурсом. Зарабатываются «очки уважения» лихими виражами и головокружительными трюками во время гонок.

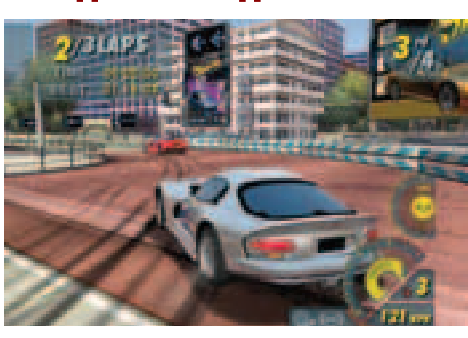
Игрушка встретит нас вполне традиционными для подобных проектов режимами отдельного соревнования, карьеры и мультиплеера. Но за привычными названиями скрывается внушительное многообразие видов гонок. Тебя ждут открытые заезды, соревнования автомобилей определенной марки, дрэг-рэйсинг и много чего еще, до поры секретного. Хотя уже сейчас Juice Games есть чем удивить общественность. В Juiced наличествует так называемый Crew-based Mode. Что это за зверь – науке точно не известно. Судя по туманным намекам в пресс-релизах, каждый гонщик представляет не только себя любимого, но целую команду (как Доминик в «Форсаже»). И, соответственно, участвовать в гонках он может вместе с напарниками, управляя ими как ведомыми в каком-нибудь космическом или авиасимуляторе! Остается лишь догадываться, что даст такая система геймплею.

Не менее интригующим показалось мне заявление разработчиков о значении игрока в мире Juiced. Отвоевав место под городским солнцем, ты не только получишь формальный «респект», но сможешь реализовать возросшие амбиции на практике. Продвинутому игроку позволят организовывать собственные гонки по собственным правилам. Участвовать в них будут приглашенные AI-оппоненты, обладающие, по слухам, чудесной сообразительностью и смекалкой. Впрочем, это заявление вряд ли можно считать чем-то новым в области искусственного интеллекта.

Зато совершенно по-новому строится турнирная таблица. Ты получаешь календарь событий с «расписанием» утвержденных соревнований. Хочешь потягаться с горячими головами стрит-рэйсинга – вперед и с песней. Не хочешь – продолжай давить дома диван с пивом и сосисками. И, кстати, далеко не везде тебе и рады. К определенным заездам допускаются лишь самые уважаемые представители подпольного мира. Имидж в данном случае куда важнее жажды.

## В ЗДОРОВОМ ТЕЛЕ – ЗДОРОВЫЙ ДУХ

Juiced станет первой игрой, поддерживающей CyberRider, экстраординарную новинку от фирмы Reebok Fitness. Устройство представляет собой велотренажер и контроллер одновременно. CyberRider создается специально для гоночных проектов и функционирует довольно просто: чем шустрее крутишь педали, тем быстрее «летит» болид в игре. Учитывая, что уличные гонки проходят на запредельных скоростях, нередко достигающих 200 км/ч, любителям фитнеса придется изрядно попотеть.





Несмотря на обещанную систему повреждений, на скринах все машины выглядят «с иголочки». К чему бы это?

Милые загородные пейзажи в красном мареве заката – вот чего не хватало в Need for Speed: Underground




Форсированный двигатель, полный запас нитро: налицо все непременные атрибуты стритрейсера

## НЮАНСЫ ГЕНЕАЛОГИИ

Несмотря на малоизвестное название студии, сотрудники Juice Games – не новички в игровом мире. Компания была основана лишь в 2003 году, но до этого разработчики около десяти лет вместе трудились в составе Digital Image Design, а затем в Rage Warrington. За их плечами – успешные релизы таких проектов, как TFX, EF2000, eRacer и Typhoon. В Juiced, тем не менее, студией использовались совершенно новые технологии, в прошлых проектах не применявшиеся.

## ЕЗДИ ГЛОБАЛЬНО!

А еще тебе дадут выбрать время суток... Несчастный Need for Speed: Underground, жестоко терзаемый икотой, уже, наверное, проклял свое появление на свет – но такова его судьба. Продолжая проводить параллели, напомню, что в шедевре от ЕА ездить можно было только ночью. Конечно, темнота – друг молодежи, да и цветные огоньки под пологом тьмы куда эффектнее подмигивают, но ведь и меру надо разуметь. Juiced, похоже, меру знает. В игре соревнования устраиваются не только при свете фонарей и Селены, но и свежим утром, и пыльным днем, и в лучах заходящего солнца. Всем этим замечательным временным рамкам сопутствуют различные погодные условия. Когда ясно, когда туман, а может и дождик начаться – реальность, знаешь ли, штука непредсказуемая.

**Несчастный NfS: Underground, жестоко терзаемый икотой, уже, наверное, проклял свое появление на свет**

Заодно с временными рамками Juiced отбросил и географические границы. Мы более не заперты, как в конуре, в одном мегаполисе! Семь локаций с четырьмя трассами в каждой. Итого 28 оригинальных путей, вместо множества маршрутов, составленных из наизусть выученных, повторяющихся кусочков. Неужели Need for Speed: Underground действительно окажется повержен?

## НЕ СОТВОРИ СЕБЕ КУМИРА

Геймеры – народ непостоянный. Они меняют кумиров, как перчатки. Еще звенит эхо фанфар в честь действительно достойной Need for Speed: Underground, а взоры алчущих свежих впечатлений игроков уже устремлены в радужные дали. Juiced кажется вполне способным свергнуть нынешнего чемпиона аркадных компьютерных гонок, но не стоит пока боготворить многообещающего претендента. Ведь хит Electronic Arts уже лежит у нас дома, а образ Juiced лишь вычерчен на зыбкой глади туманного будущего вилами красивых обещаний своих создателей.



Для участия в некоторых гонках потребуется строго определенное авто – прямо как в Need for Speed IV




Графика – на уровне. Легко перепутать с кадром кино



Кто сказал, что люди не летают? В гонконгских боевиках – всегда. В Meteor Blade – тоже

По атмосфере Meteor Blade напоминает Quake III, только с мечами

Текст: Иван Гусев

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Fighting |
| ИЗДАТЕЛЬ | InterServ International |
| РАЗРАБОТЧИК | InterServ International |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 16-ти |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.is-games.com/product_meteor.html |
| ДАТА ВЫХОДА | 2 квартал 2004 года |

# METEOR BLADE

## ТАЙВАНЬСКИЙ ВЕСТЕРН

**Лю Динь Пинь, учитель тайваньской литературы, всегда входил в класс со звонком. Вот и сегодня он не опоздал ни на секунду. Школьники встали, приветствуя учителя. Жестом велев им садиться, Лю Динь Пинь написал маркером на доске имя: Гу Лонг.**

### МАНИКЮР

– Вы знаете, я немного волнуюсь, – неожиданно признался Лю Динь Пинь. – Волнуюсь, потому что сегодня мы начнем изучать творчество тайваньского писателя Гу Лонга. Дети, кто-нибудь может рассказать мне в двух словах, чем он знаменит?

Лес рук. Ученики едва не выпрыгивали из-за парт, желая ответить на простой вопрос. В конце концов, Лю Динь Пинь указал на худощавого парнишку:

– Да, Нго Ланг-Санг, я слушаю тебя.

– Гу Лонг – популярный тайваньский писатель, сочинявший книги о боевых искусствах. Родился в 1937 году в Гонконге. Его семья переехала в Тайвань, когда мальчику исполнилось тринадцать. Гу Лонг окончил престижный университет, где изучал европейскую и американскую литературу. Он использовал приемы «вестерна» для своих романов о боевых искусствах.

– Очень хорошо, – улыбнулся учитель. – А кто ответит мне, почему, прежде чем засесть за очередной роман, Гу Лонг делал маникюр? Снова лес рук. Лишь один мальчик с красными, сонными глазами склонился над партой, подперев подбородок рукой.

– Нгаи Хонг?

Мальчик встрепенулся, но быстро сник. Он не знал ответа.

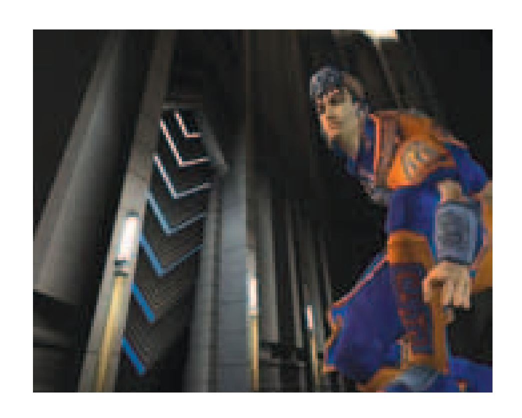
– Пока он красил ногти, он придумывал сюжет, – сказал учитель. – Жаль, что вас, Нгаи Хонг, гораздо больше литературы интересуют видеоигры. Что ж, спешу обрадовать, сегодня мы начнем изучать роман Гу Лонга «Метеор, бабочка и меч». Тайваньская компания **InterServ International** как раз делает по ней игру ***Meteor Blade***. Может, хоть эту книгу вы прочитаете.

У парня загорелись глаза, и Лю Динь Пинь, внутренне обрадовавшись, начал урок.

**В Тайване, где творчество Гу Лонга поставлено в один ряд с Толстым или Достоевским, это – классика**

### ТАНЕЦ С САБЛЯМИ

С детских лет Менг Ксин Юна учили убивать. Он не выбирал подобную жизнь, но и другой не знал. Он научился мастерски владеть оружием,





переносить любую боль, предчувствовать опасность. Он стал идеальным убийцей. Новое задание Менг Ксин Юна – прикончить криминального босса по имени Сан Ю Бо, которого охраняют не хуже, чем Ленина в Кремле. Миссия кажется невыполнимой, но Менг Ксин Юн должен выполнить задание – или погибнуть.

Такова завязка романа «Метеор, бабочка и меч». На первый взгляд, ничего выдающегося, но для Тайваня, где творчество **Гу Лонга** (Gu Long) поставлено в один ряд, скажем, с Толстым или Достоевским, это – классика. Не удивительно, что файтинг от InterServ International, компании с пятнадцатилетним опытом в игровой индустрии, ждут с нетерпением. В списке фич – ничего неожиданного: невнятная одиночная кампания (ставка, прежде всего, делается на онлайн), большое количество колюще-режущего оружия, комбо, специальные атаки; стандартный мультиплеер: deathmatch, CTF и т. п. Казалось бы, проходная игра. Но некоторые из обещаний разработчиков заставляют ждать Meteor Blade и надеяться, что в мире файтингов грядет хит, достойный представитель old school action под девизом: «Я дерусь, потому что дерусь!».

Ранние скриншоты не впечатляли, но студент Meteor Blade много занимался после лекций, и сейчас у него есть все шансы сдать экзамен на крепкую «четверку». Поддержка высоких разрешений. Красивые тени. Вагон эффектов. Модельки героев – загляденье. Несколько месяцев работы были посвящены исключительно motion capture, и сейчас борьба героев напоминает прекрасный танец. Побеждает тот, кто танцует лучше. Сражения разворачиваются на больших аренах. Сначала в нашем распоряжении всего лишь несколько па... простите, комбо. Затем на смену беспорядочному кликанью приходит опыт и взвешенность. Не обошлось и без новомодных «фишек» – беганья по стенам a la персидский принц и неожиданных атак с крыш домов.

После урока Нгаи Хонг забросал учителя вопросами. Он спрашивал, точно ли игра Meteor Blade выйдет летом 2004 года, какими будут системные требования; интересовался, хорошо ли отрегулированы камеры и управление. Но Лю Динь Пинь лишь загадочно улыбался. На прощание учитель вручил школьнику книгу «Метеор, бабочка и меч».

– Знаешь, Гу Лонг тоже любил играть, – сказал он.

– Правда?

– Это были игры со словами.

На секунду ученик растерялся, а затем с пониманием кивнул:

– А-а-а, ***Bookworm***!



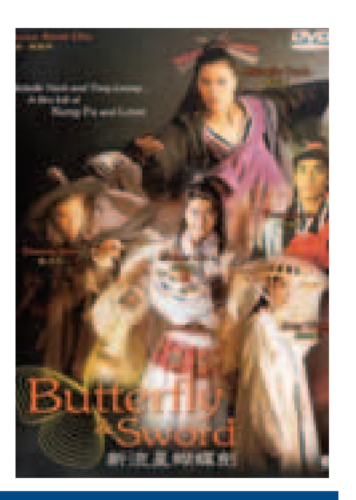
### ГОЛЛИВУДУ НА ЗАМЕТКУ

**Книга Гу Лонга «Метеор, бабочка и меч» на сегодняшний день уже дважды экранизировалась. Первый фильм был снят братьями Шау и считается классикой тайваньского кинематографа. В 1993 году гонконгские кинематографисты сняли боевик Butterfly and Sword с Мишель Йо (Michelle Yeoh) в главной роли. Фильм получился красивым, кровавым и, как ни странно, комедийным. У фильма две концовки – в Тайване демонстрировалась более полная, нецензурированная версия.**

### ЛЮБОВНОЕ НАСТРОЕНИЕ



**Первые книги Гу Лонга были... любовными романами. Большинство однокурсников писателя быстро нашли себе высокооплачиваемые работы, и только Гу Лонг влачил жалкое существование, строча одну любовную историю за другой. Слава пришла к Гу Лонгу, когда друзья буквально заставили его написать роман о боевых искусствах.**






Мультиплеерные баталии развернутся на больших аренах





Текст: Святослав Торик

Кто шагает дружно в ряд? Паладинский наш отряд!

Битвы идут и ночью. Не видно ни зги, зато вряд ли увидишь, кто кого побеждает

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Turn-Based Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | DVS |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | games.1c.ru/tron_ascension |
| ДАТА ВЫХОДА | Осень 2004 года |

# ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

## РУССКИЕ ГЕРОИ

**Любовь к *Heroes of Might & Magic* в нашей стране неистребима. Точно так же, как мы с придыханием вспоминаем первый поцелуй, первый компьютер или первую зарплату, мы получаем удовольствие от воспоминаний о «том крупном побоище, где моя пятерка черных драконов разнесла к чертям собачьим укрепленный рыцарский замок». Неудивительно, что у отдельных граждан любовь к HoMM переросла в неприкрытый фанатизм – а вместе с ним и в желание сделать не хуже.**

В некотором царстве некоторого параллельного мира случилась Неприятность. На мирные замки Героя (имя из дизайн-документа, я тут ни при чем) начали нападать зловещие мертвецы, зомби и другие монстры под предводительством Черных-Пречерных Рыцарей. Естественно, через какое-то время вся эта братия добралась и до самого Героя. Но в расход его пустить не удалось: несмотря на то, что он словил две стрелы в филейную часть тела (обязательно выложим ролик на диск!), он не откинул коньки, как это полагается нормальным людям, а телепортировался в неведомые дали. Зачем он это сделал – науке неизвестно. Зато ей известно, что Герой просто обязан пробраться домой, дабы выяснить, какая же нехорошая тварь его так постыдно отшлепала. Блуждая по неплохо прорисованным окрестностям, он будет общаться с различными NPC, выполнять квесты, нанимать отряды для своей армии и, конечно же, захватывать замки. Но самое главное, что все это общение и передвижение происходит в реальном времени. А когда наступит время битвы, ты отодвинешь клавиатуру, нальешь себе чашечку кофе – и начнешь думать над стратегией боя.



**Несмотря на всю серьезность и трехмерщину поля боя, обязательно будут старые добрые «гридлайнс»**

### ОТ ХАФЛИНГА ДО ФАЙРБОЛЛА

Армия Героя состоит из различных видов юнитов. Каждый из таких «родов войск» обладает некоторыми параметрами, включая уровень. Так, например, орки являются самыми хилыми вояками, относясь к юнитам первого уровня. Паладины, обладающие высокой степенью атаки и защиты, считаются «зверьками» уже второго порядка. В зависимости от того, насколько опытен сам Герой, подбирается и армия: бу-



дучи обычным Сержантом, ничего круче тех же орков ты не потянешь, зато, пребывая в звании Императора, сможешь таскать за собой целый «гарем»: один отряд четвертого уровня, два отряда третьего уровня и так далее. Впрочем, этим разнообразие не ограничивается – помимо обычных прямоходящих и четкорубящих граждан обещают как минимум стрелковые рода войск. А там и до летающих рукой подать.

Герои, как известно, бывают не только меча, но и магии. По ходу игры ты сможешь заучивать заклинания (если, конечно, вздумаешь взращивать в себе чародейские способности), использовать их на поле боя и получать соответствующие магические уровни. При этом нельзя быть одновременно суперчародеем и мегаварваром: первому не будут доступны элитные подразделения, а второй будет обходиться без самых мощных заклинаний. А зря, потому что магию нам гарантируют самую вкусную и очень питательную: где-то кого-то подлечить, кому-то куда-то файрболл влепить, а то и локальный Армагеддон вражескому войску устроить.

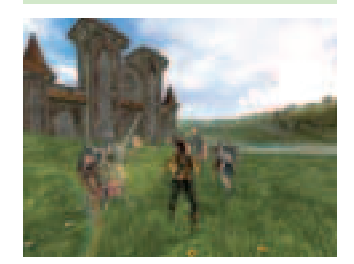
## БОЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Сражение проходит практически так же, как и в HoMM: друг напротив друга стоят разношерстные существа. Ходят по очереди, бьют один раз. В зависимости от характеристик либо валят врага, либо валятся сами. Магию можно использовать только в ход самого Героя, и только один раз. Несмотря на всю серьезность и трехмерщину поля боя, обязательно будут старые добрые «гридлайнс», по которым можно ориентироваться – добежит отряд до противника или нет. В бою участвует и сам Герой. Если его убьют, настанет безоговорочный геймовер. При этом сам по себе он довольно силен, так что использовать его можно, но очень осторожно. Из боя можно сбежать, заплатив при этом немаленькую контрибуцию. Но в любом случае без потерь не обойтись: чтобы зализать раны, необходимо вернуться в дружественный город. К счастью, по всем континентам расставлены Порталы, с помощью которых можно мгновенно летать туда-сюда. Правда, за телепортацию надо платить – но кто сказал, что будет легко?

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ждать будем. Тем более что пятые «Герои» когда еще будут, а наш родной Герой со всеми его проблемами и двумя стрелами в заднице – уже этой осенью.

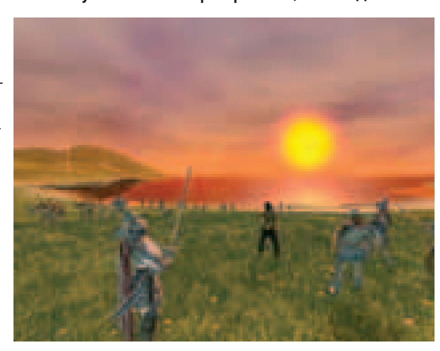
### ГЕРОЙ НА ГЕРОИНЕ



■ Продюсер игры Давид Филлипов, таинственно ухмыляясь, намекнул, что в середине игры Герою поможет некая Джоан – амазонка-наемница с трудной судьбой. Причем так хорошо поможет, что останется с ним до конца его Похода. А потом станет королевой. Но я вам этого не говорил, правда?

## ГЕРОИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Движок игры практически готов. Мы видели его в действии и можем ответственно заявить: он действительно хорош. Ах, какая там трава, какие цветочки! Для стратегии такого жанра, где трехмерная графика вообще является уникальным артефактом, очень даже неплохо. Камера летает по всем восьми направлениям, модели передвигаются как живые, строевая подготовка у юнитов на уровне – когда видишь, как они передвигаются, так и хочется воскликнуть: «Шире шаг, товарищи!» Движок поддерживает огромные открытые пространства (до 25 кв.км.), цветное динамическое освещение, системы частиц, смену времени суток. Позволяет генерировать большие лесные массивы (до нескольких десятков тысяч деревьев одновременно), динамические тени от зданий и юнитов, отражения в воде, детальные природные объекты (трава, камни, цветы, бабочки и т.д.).





■ Белесые разводы на заднем плане – магический купол, не дающий врагу убежать. Нам, впрочем, тоже



■ Глаза Героя горят не от предвкушения битвы, просто его так с самого начала колбасит



# НЕ ПРОСТО ФАНТАСТИКА

## ИГРЫ И ЛИТЕРАТУРА: ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Беседовал: Святослав Торик

**Каждый год в Подмосковье проходит один из наиболее значимых конвентов (от англ. convent – conference+event) под названием «Роскон». С 12 по 15 февраля этого года прошла четвертая встреча фантастов и поклонников их творчества. Нашему корреспонденту, вооружившемуся диктофоном, удалось отловить нескольких наиболее известных столпов фантастики и фэнтэзи и с пристрастием допросить их – а, собственно, как они относятся к компьютерным играм, которые порой не уступают своим литературным собратьям? И не оказали ли электронные развлечения влияние на их собственное творчество?**

Первым под диктофонную раздачу попал **Алексей Бессонов** (*«Ветер и сталь», «Наследник судьбы», «Чертова дюжина ангелов»*).

**PC ИГРЫ: Стандартный вопрос: как ты относишься к компьютерным играм?**

**А.Б.:** Самым прямым образом. На данный момент я занят игровым проектом ***«Балканы в огне»***.

**PC ИГРЫ: Ты занят сюжетом игры? В каком жанре она исполнена?**

**А.Б.:** Это танковый 3D-симулятор, я занимаюсь в нем сценариями миссий. Игрушка великолепнейшая, танки анимированы как в кино – живые абсолютно. Но проблема в том, что в Югославии танки вообще не использовались. Основной моей задачей было моделирование конфликта. Но работать над этим я больше не буду.

**PC ИГРЫ: Почему же?**

**А.Б.:** У меня были великолепные художники, они анимировали все, что необходимо. А сама работа у нас немножко не ладилась. Все остальное – это... Понимаешь, я сделал восемнадцать отличных сценариев, но при этом мы не можем сделать всю игру так, как нам хочется. Все слишком примитивно.

**PC ИГРЫ: Жаль. Но, тем не менее, когда выйдет игра?**

**А.Б.:** Игрушка выйдет в апреле.




■ Над этой игрой трудился писатель-фантаст Алексей Бессонов. Но что из этого выйдет? Узнаем в апреле




■ Андрей Плеханов: врач-фельдшер и автор культового рассказа (его даже зачитывали в «Модели для сборки»)

**PC ИГРЫ: Спасибо за интервью, удачи в дальнейшем творчестве!**
**А.Б.:** Удачи и вам.

Далее нам попался **Андрей Плеханов** (серия *«Бессмертный»*, *«Слепое пятно»*, *«Перезагрузка»*).

**PC ИГРЫ: Идея твоего рассказа *«3D-Action в натуре»* взята из жизни или это впечатления от игр?**
**А.П.:** Идею предложил мой коллега, у которого есть знакомый. А у этого знакомого есть сын, который постоянно тянет деньги на игрушки. Причем деньги тянет как паровоз, а куда они деваются – знакомый понять не может. Вот и родилась идея: а что, если вкладывать деньги в игру, выигрывать деньги у других таких же игроков и зарабатывать на этом? Причем в этой игре надо платить за все: за уровень, за оружие, за дополнительные возможности. Так и родилась идея «3D-Action в натуре».

**PC ИГРЫ: А ты сам как к компьютерным играм относишься?**
**А.П.:** У меня, к сожалению, нет времени на компьютерные игры. Хотя на самом деле, я играю в одну и ту же игру уже сто лет. Это «Герои». Сначала «первые», потом «вторые», «третьи» и сейчас, естественно, «четвертые». Но вообще, я компьютер использую только для трех вещей: пишу книжки, хожу в интернет и смотрю кино. У меня по играм сын специализируется.

**PC ИГРЫ: Может быть, какие-то игровые концепции вдохновляли тебя на литературное творчество?**
**А.П.:** У меня вышло два романа, такие, чисто геймерские. Один называется ***«Слепое пятно»***, другой – ***«Перезагрузка»***. Серьезные психотерапевтические новеллы, основой которых были именно «Герои» – то есть, фактически они написаны по следам игры.

**PC ИГРЫ: Спасибо за интервью, удачи в дальнейшем творчестве!**
**А.П.:** Тебе спасибо, увидимся на прилавках.

Далее по курсу проходил плодовитый писатель-фантаст **Сергей Лукьяненко** (*«Лабиринт Отражений»*, *«Ночной Дозор»* и еще пара десятков известнейших произведений).

**PC ИГРЫ: Сергей, насколько мне известно, Вы писали книгу по мотивам компьютерной игры. В частности, в *«Линии грез»* есть что-то от *Master of Orion*. Это так?**
**С.Л.:** Надо сказать, что ассоциации там слабые. Мною были использованы названия рас, существующих в игре. Мне очень нравилась игра, и я почувствовал, что для того, чтобы перестать в нее играть, необходимо вытащить ее в виде текста.

**PC ИГРЫ: Вы много играете в компьютерные игры? Последнее, во что играли?**



## РОСКОН

«Роскон» – ежегодная литературная конференция. Это место встречи самых известных и популярных писателей-фантастов Российской Федерации и зарубежных стран, критиков, издателей, переводчиков, литературных агентов, художников, деятелей кинематографа и просто любителей фантастики. В программе конференции – семинары критики, фантастической периодики, фэнтези, НФ, ролевой, киносеминар; мастер-классы для начинающих авторов, вручение премий «Роскон», «Алиса» и других.
Особенно «Роскон» нравится поклонникам известных авторов, с которыми они могут свободно пообщаться на конференции.

**С.Л.:** Играю много, причем играю с удовольствием. Последнее увлечение – ***Prince of Persia: Sands of Time***.

**PC ИГРЫ: Понравилась игра? Красивая, правда?**
**С.Л.:** Понравилась, очень понравилась игра. Красивая, вызывает такую ностальгию по первым «Принцам» и вообще изумительная, изящная вещь, просто игра года. Давно такого удовольствия от игр не испытывал.

**PC ИГРЫ: Еще во что-нибудь играете? Какие жанры предпочитаете?**
**С.Л.:** Играю. В стратегии, RPG.

**PC ИГРЫ: Например?**
**С.Л.:** Вот, к примеру, из старененьких нравится ***Planescape: Torment***,

Хольм Ван Зайчик на родине своих произведений – в Китае

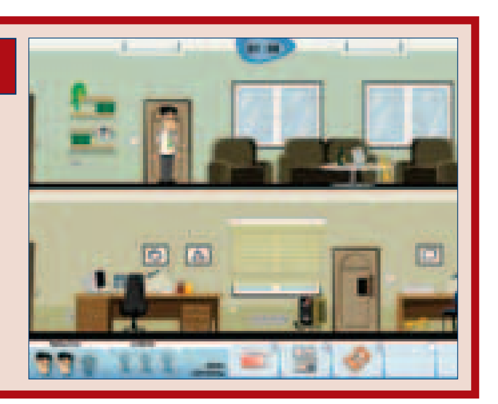



...а Дмитрий Громов играет только в Lines. Ждем романа «Путь шарика»?

Олег Лодыженский играет мало, зато в Heroes of Might & Magic...

## ССЫЛКИ ПО ТЕМЕ

Сайт Андрея Плеханова: www.svenlib.sandy.ru/plekhanov
Сайт Сергея Лукьяненко: www.lukianenko.ru
Сайт Вячеслава Рыбакова: www.rusf.ru/rybakov
Сайт Г.Л. Олди: www.rusf.ru/oldie
Сайт Леонида Каганова: http://lleo.aha.ru
Сайт Олега Дивова: http://olegdivov.narod.ru
Сайт игры «Т-72: Балканы в огне»: http://games.crazyhouse.ru
Сайт игры «Принц Пенсии»: www.alfapensia.ru/game



***Baldur's Gate***. То есть, игры с сильным ролевым элементом. Но я бы не сказал, что хотел бы перенести этот мир в свои книги – ведь к тому же BG сюжет писал профессиональный писатель-фантаст.

**PC ИГРЫ: В ролевках больше нравится экспу качать или отыгрывать роль?**
**С.Л.:** Экспу качать всегда приятно. Но интересны и социальные моменты, конечно. У меня стандартный персонаж получается обычно эдакий хаотично-добрый маг с файрболами, вызыванием монстров и прочее, прочее. Возможно, это я сам себя отыгрываю.

**PC ИГРЫ: Атмосфера вашей дилогии «Холодные берега»/«Близится утро» похожа на атмосферу игры *Thief*. Это совпадение?**
**С.Л.:** Да. Я не играл в эту игру.

**PC ИГРЫ: Ваши произведения не собираются перекладывать на компьютерные игры? Один только «Лабиринт» чего стоит.**
**С.Л.:** Знаете, постоянно приходят предложения. Но все это обычно заканчивается ничем.

**PC ИГРЫ: Ну что же, спасибо за интервью, удачи в творческих делах.**
**С.Л.:** Спасибо, и вам того же.

Следующим на очереди был **Вячеслав Рыбаков** (*«Гравилет Цесаревич»*, *«Очаг на башне»*) он же единственный переводчик **Хольма Ван Зайчика** (серия *«Плохих людей нет»*).
**PC ИГРЫ: Вячеслав, как Вы относитесь к компьютерным играм?**
**В.Р.:** Когда я стал обладателем компьютера (а это было в 95-м году), я года два играл с очень большим интересом. Любимая моя игра – это ***Heretic***, следом за ней, естественно, ***Doom***.

**PC ИГРЫ: А как же «Герои»?**
**В.Р.:** Разумеется, и в них тоже.

**PC ИГРЫ: Когда-нибудь пробовали писать произведения, отталкиваясь от концепции компьютерной игры?**
**В.Р.:** Нет, потому что я не вижу в этом особого смысла.

**PC ИГРЫ: Спасибо за интервью. Может, Хольм Ван Зайчик попробует заняться новеллизацией игр.**
**В.Р.:** Не исключено. Удачи.

Пройдя буквально пару метров, я встретил **Олега Лодыженского** и **Дмитрия Громова**, более известных как **Генри Лайон Олди** (*«Путь меча»*, *«Мессия очищает диск»*, *«Бездна голодных глаз»*, *«Одиссей, сын Лаэрта»*).
**PC ИГРЫ: Скажите, пожалуйста, Вы писали по компьютерным играм?**
**О.Л и Д.Г:** Нет, не писали. Мы не перекладывали сюжеты каких бы то ни было игр, фильмов и так далее. Все, что мы делали, мы делали сами. Разумеется, использовали мифологию или историю, но не авторские произведения. Компьютерная игра – это авторское произведение.

**PC ИГРЫ: А вообще в компьютерные игры играете?**
**Д.Г.:** Только ***Lines***. Остальные надоели.
**О.Л.:** Я играю несколько чаще, но, как обычно, совершенно нет времени. До этого я много играл во всяческие 3D-Action, начиная от старого «Вульфа» и первых «Думов».

**PC ИГРЫ: Многие отмечают, что больше всего им запомнились «Герои меча и магии». Играли?**




Лео Каганов принимает участие в съемках «Москвы вампирской» (по роману «Ночной дозор» С. Лукьяненко)




Мало кто не знаком с творчеством Сергея Лукьяненко.

**О.Л.:** Прошел все, какие есть. Это единственный не 3D-Action, в который я с удовольствием играл и проходил.

**PC ИГРЫ: То есть, вас больше интересует стратегия в жанре фэнтэзи?**
**О.Л.:** Это вообще наш любимый жанр. Но в играх мне нравятся одни конкретные «Герои». А кроме них только стрелялки: ходишь и истребляешь.

**PC ИГРЫ: Спасибо, удачи.**
**О.Л и Д.Г:** И вам удачи.

Следующим под звукозаписывающее устройство попал известный писатель и пародист **Леонид Каганов** (сюжеты для *«ОСП-студии»*, сборники повестей *«Харизма»* и *«Коммутация»*).
**PC ИГРЫ: Вопрос в лоб: как ты относишься к компьютерным играм?**
**Л.К.:** Сразу могу сказать, что мое отношение к играм чисто умозрительное. Я когда-то наигрался на «БК». В современные игры не играю. Я даже не видел какие-то новые жанры – все они были на «БК», пусть примитивные, но идеи все уже были: и стратегии, и гонки, и логические игрушки. Я могу по пальцам пересчитать, во что я играл с тех пор.

**PC ИГРЫ: О, давай!**
**Л.К.:** Значит так: ***Alone in the Dark***, один из первых трехмерных квестов. Потом была отечественная игрушка, называлась она ***«ГЭГ»***. Естественно, ***«Принц Персии»***. Я пробовал играть в Doom, но у меня не получилось. Через пятнадцать минут у меня дико заболела голова, начало укачивать. Зато я играю в игру ***Bounce*** на своей Nokia Communicator. Офигительная игрушка, почти как «Принц Персии» по увлекательности. Больше я в игры так и не играл. У меня даже нет Windows-совместимой системы.

**PC ИГРЫ: Какая же у тебя операционка? Мак?**
**Л.К.:** Нет, у меня OS/2, буду переходить на Linux.

**PC ИГРЫ: То есть, не играешь?**
**Л.К.:** Не играю. Единственное, что я видел из-за плеча знакомого PC'шника – игру ***«Шизариум»***. Там был построен удивительный, литературный мир, который произвел на меня действительно неизгладимое впечатление.

**PC ИГРЫ: На твое творчество игры как-то повлияли?**
**Л.К.:** Скорее, наоборот. Я участвовал в разработке компьютерной игры. Мы делали рекламу для «Альфа-банка», они заказали игрушку. Я им придумал десяток разных вариантов: там были и аркадные, и логические игры типа тетриса – но им ничего не подходило. Я плюнул и сказал: давайте возьмем старый добрый «Принц», один в один, и сделаем игру со своим сюжетом. Мне сказали: нормально, разрабатывайте. А поскольку реклама была посвящена пенсионной реформе, то в результате получилось flash-игрушка под названием «Принц Пенсии». Там ходит по дому такой чувак и собирает разные бумажки, чтобы пойти подать пенсионное заявление. На их сайте даже таблица рекордов есть – кто быстрее прошел.

**PC ИГРЫ: Спасибо за веселое интервью.**
**Л.К.:** И вам всего веселого.

Уже под вечер я пошел брать интервью у молодого, но не единожды награжденного писателя **Олега Дивова** (*«Саботажник»*, *«Выбраковка»*, *«Лучший экипаж Солнечной»*).
**PC ИГРЫ: Олег, твое произведение «Закон фронтира» очень похож на игру *Fallout*. Есть связь?**
**О.Д.:** Разумеется. В книге очень много деталей из «Фоллаута», много каких-то вещей оттуда. Но я не рискну сказать, что именно Fallout определил, каким будет тот мир. Были прямые переносы – например, «патроны FMJ», сама концепция не повлияла.

**PC ИГРЫ: Но влияние все же было?**
**О.Д.:** Понимаешь, сам Fallout я воспринял как совершеннейшее откровение. Ничего подобного никогда не видел. И Fallout 2 был уже меньшим откровением, хотя там предлагается гораздо больше возможностей. Думаю, я бы с удовольствием поиграл в какой-нибудь «онлайновый» Fallout.

**PC ИГРЫ: А как же, например, *Ultima Online*?**
**О.Д.:** Увы, меня не очень привлекают фэнтэзийные миры.

**PC ИГРЫ: Сейчас в компьютерные игры играешь?**
**О.Д.:** Четвертые «Герои», ***«Дальнобойщики 2»***. У меня слабая машина: Athlon 1100, старенький GeForce, так что интересные свежие штуки я запустить не могу. И очень рад этому. Потому что если я поставлю компьютер помощнее, то это все – меня унесет. Так что я играю, в основном, в «Героев».

**PC ИГРЫ: Что привлекает тебя в ролевых играх?**
**О.Д.:** Возможность прокачивать героев. Я отождествляю себя с персонажем, и мне очень нравится играть за персонажа Lawful Good. Причем особенно нравится то, что я могу пройти игру, а потом взять, отстрелить кому-нибудь башку и посмотреть, что будет. То есть, сначала я обязательно отыгрываю доброго персонажа, а потом уже развлекаюсь на всю катушку. Просто хорошим ребятам всегда дают полностью развернутый сюжет. Почему-то так сложилось.

**PC ИГРЫ: Спасибо за интервью. Возможно, не «Фоллаутом» единым?**
**О.Д.:** Очень даже возможно. Очень даже.

Как можно увидеть из этого опроса, фантасты не чураются компьютерных игр. Кто-то играет частенько, кто-то даже разбирается в тонкостях отдельных произведений и жанров, а кто-то относится к ним просто как к идеальному убийству времени. Тем не менее, литература и компьютерные игры нередко пересекаются. Возможно, в будущем эта тенденция усилится как качественно, так и количественно.



«Молодой» фантаст Олег Дивов (справа) объясняет очередному читателю «Закона фронтира» тонкости игры в Fallout

# FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

## НА СВОБОДУ С ЧИСТОЙ СОВЕСТЬЮ

Беседовал: Иван Гусев

**К Freedom Force мало кто относился серьезно. По-другому и быть не могло. В то время как главные умы игромира ваяли суперпомпезные DOOM III, Half-Life 2 и – прости, Господи, Matrix Online, разработчики из студии с говорящим названием Irrational Games с головой увязли в комиксах. Причем, ладно бы игра основывалась на популярном, трижды экранизированном комиксе – такое еще можно понять. Нет, «иррационалы» решили не тратиться на покупку дорогущих, сковывающих по рукам и ногам лицензий, и создали свою собственную вселенную.**

Вселенную, герои которой одеваются будто на конкурс «Фрик года», где слова «свобода» и «справедливость» произносятся чаще, чем «здравствуйте!», и где на каждого злодея найдется парочка Суперменов местного разлива. Смех, да и только. Но, как оказалось, ребята перехитрили всех. Под видом комиксной безделицы нам подали отличную тактическую игру – с неповторимой атмосферой, классным юмором и увлекательным геймплеем. Халк рыдал, утирая морду зеленой пятерней. Человек-паук ушел в запой. Бэтмен в ярости порвал костюм летучей мыши и восемь суток подряд ходил голышом по родовому поместью в глубокой задумчивости. В Irrational Games скромно отметили успех в ближайшей забегаловке и принялись за дело. И вот наглецы из Города Патриотов готовы сделать вторую вылазку в наш недружелюбный мир – на горизонте появилась ***Freedom Force vs. The Third Reich***. «PC ИГРЫ», в свою очередь, связались с **Кеном Ливайном** (Ken Levine), креативным директором Irrational Games и выведали все подробности грядущего хита.

### МЕНЮ ОТ ШЕФ-ПОВАРА

**PC ИГРЫ: Кен, в игровой индустрии твое имя произносится с благоговением, но все-таки ты пока не обогнал по популярности Брэда Питта. Представься, как положено вежливому мальчику, и расскажи о своей роли в проекте .**

**Кен Ливайн (далее – К.Л.):** Меня зовут Кен Ливайн, я – главный менеджер и креативный директор Irrational Games. В настоящее время я также исполнительный продюсер Freedom Force vs. The Third Reich. Как и в случае с оригинальным Freedom Force, я придумал сюжет сиквела.

**PC ИГРЫ: Впечатляет. И чем занимается такой важный человек? Какие стратегические задачи государственной важности ты решал сегодня?**

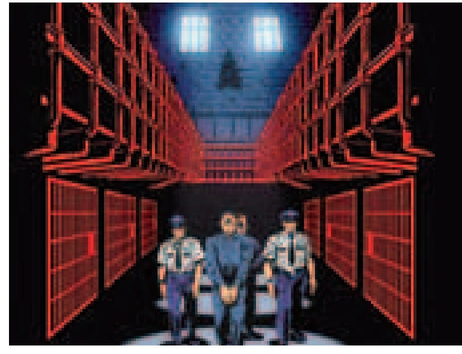
**К.Л.:** В течение рабочего дня я занимаюсь разными делами. Написать сценарий игры за пять минут не получится. А сколько времени я убиваю с художниками, придумывая и разрабатывая концепцию новых персонажей для FFVTR... В общем, без работы не сижу. Каждый день преподносит новые сюрпризы.

**PC ИГРЫ: И как много народу вкалывает с тобой? Насколько игра близка к «золоту»?**

**К.Л.:** В австралийском отделе нашей драгоценной Irrational Games трудятся порядка тридцати человек, но не все заняты именно FFVTR. В команде пятнадцать человек, часть здесь, в Канберре, часть в Бостоне, где находится наш североамериканский отдел.

На сегодняшний день FFVTR готова на 60%. Хотя, конечно, все эти проценты готовности – такой бред...







## НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

**PC ИГРЫ: Что вдохновило вас на разработку сиквела Freedom Force? Деньги можно не упоминать. И так понятно, что лучше всего творческий процесс стимулирует регулярное пополнение банковского счета.**

К.Л.: Какие деньги, уважаемые? Мы взялись за Freedom Force vs. The Third Reich потому, что обожаем комиксы и классные истории. Мы искренне полюбили созданных нами персонажей и геймплей высочайшего уровня и даже не сомневались, что Freedom Force выльется во что-то большее. Первые идеи для сиквела появились незадолго до того, как мы завершили FF. Когда с концепцией было все ясно, мы постепенно стали привлекать людей к проекту, и началась разработка. Команда работает над FFVTR чуть больше года.

**PC ИГРЫ: Разумеется, Freedom Force vs. The Third Reich не за один день перешла из разряда идеи в разряд полноценной игры. Насколько сложной была трансформация?**

К.Л.: Большинство проблем мы решили во время разработки Freedom Force. Когда ты создаешь что-то новое и необычное, сложностей – выше горла. В игровой индустрии риск не приветствуется, и все-таки мы рискнули – и не ошиблись. Теперь можно сконцентрироваться на доведении геймплея FFVTR до совершенства.

**PC ИГРЫ: Совершенство недостижимо, но это не означает, что не нужно к нему стремиться. Как в Irrational Games определяли, какие аспекты игры требуют доработки, а какие и так хороши? Вы прочитали сотню ревью по Freedom Force?**

К.Л.: Даже голова Ментора не выдержала и взорвалась – вот сколько ревью мы прочитали. Мы гордимся своими фэнами и сделаем все возможное, чтобы сделать их счастливыми. Это непросто. Надо было решить, какие изменения ты готов внести в игру и сравнить их с требованиями фэнов Freedom Force. Спустя два года, чувствуем: мы готовы дать фэнам то, что им нужно.

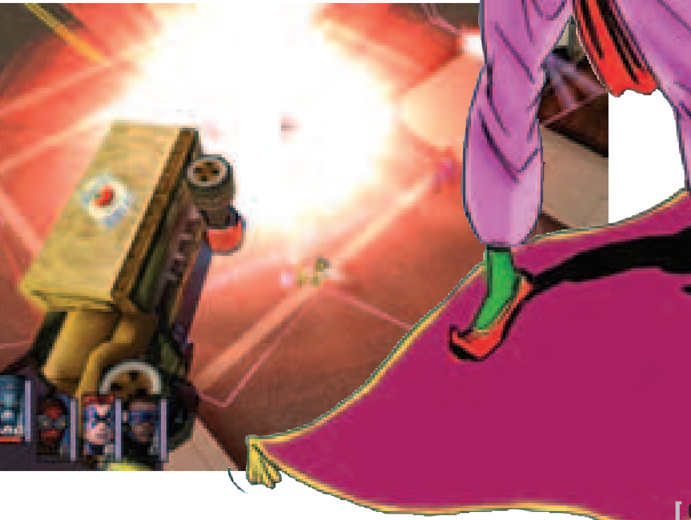
**PC ИГРЫ: Очень трогательно. Но хватит сантиментов, перейдем к деталям FFVTR. Кен, расскажи о сюжете новой игры. Надеемся, он достоин внимания, а не выполняет чисто декоративную функцию. Будем ли мы снова спасать мир?**

К.Л.: Сюжет – это очень важно. В конце концов, что хорошего в комиксе без интересного сюжета?! Если рассказывать в двух словах, то Отряд Свободы пытался сорвать коварный план знакомых по первой части злодеев, но был вырван из привычного мира и заброшен в прошлое, в самый разгар Второй мировой войны. В Европе они встречаются с Блэк Джеком и Союзническими силами и оказываются втянутыми в борьбу против Третьего Рейха. Третьим Рейхом руководит Блицкриг – экстрасенс, обладающий невероятной умственной мощью. Его поддерживают Силы Оси, такие злодеи как Фортиссимо и Красное солнце. Наряду с новыми врагами, игрок сразится и яркими злодеями из Freedom Force.

## НУ, ЗА СВОБОДУ!

**PC ИГРЫ: В названии Freedom Force ключевое слово – свобода. К сожалению, геймплей оригинала был линейным. А как насчет того, чтобы подарить геймерам полноценную свободу прохождения игры? Я говорю о нелинейности.**

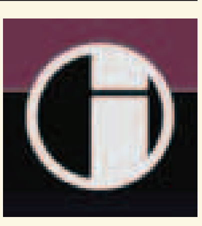
К.Л.: Хотя Freedom Force и была игрой, построенной на миссиях, она предоставляла геймерам достаточно свободы. Мы не пытались вести игрока за руку. Мы просто предоставили ему необходимые... э-э-э... инструменты для выживания в созданном нами мире, и оставляем за ним выбор, какими путями решать поставленные задачи. FFVTR продолжает эту традицию. Игра по-прежнему построена на выполнении миссий, но вы быстро позабудете о «линейности», получив возможность делать что угодно на протяжении каждой миссии.





## ИРРАЦИОНАЛЫ



Студия Irrational Games напоминает титана, стоящего враскоряку с гордо поднятой головой – одна нога расположена в Бостоне, США, другая – в Канберре, Австралия. Географическая разбросанность не мешает творческому процессу. Сотрудники Irrational Games, студии, основанной в 1997 году, потрудились и над Thief, и над Ultima Underworld. Ну и, конечно, нельзя забывать о великолепной, превознесенной критиками до небес System Shock 2, завершенной «иррационалами» в 1999 году.

**PC ИГРЫ: Какие новые суперсилы появятся в Freedom Force vs. The Third Reich?**

**К.Л.:** Вы получите дюжины дюжин новых суперсил. Кстати, персонажи не утратили и старые возможности – наоборот, мы их доработали и улучшили визуально. Каждая новая суперсила выглядит просто роскошно. А какие эффекты! Загляденье, а не эффекты! Кроме того, мы постарались сделать бои динамичнее. Появилось куда больше суперсил, направленных не на одну конкретную цель, а воздействующих на всю команду сразу, на окружающую среду.

**PC ИГРЫ: Кен, чем на твой взгляд, Freedom Force vs. The Third Reich выгодно отличается от других игр жанра?**

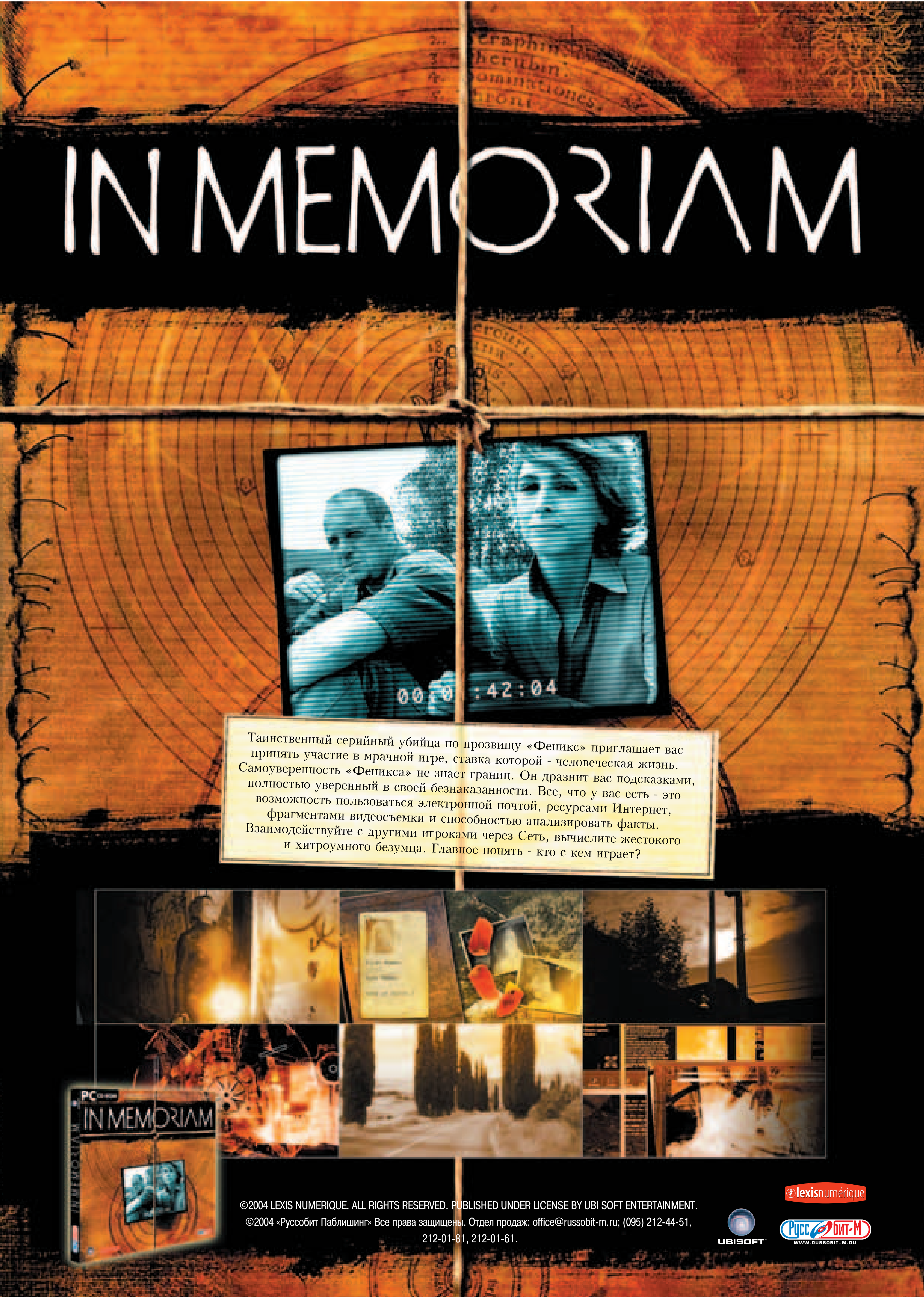
**К.Л.:** Я назову три пункта: то, как игра выглядит, сюжет, и то, что FFVTR не относится к какому-либо определенному жанру. Созданный нами мир уникален – такое можно увидеть только в комиксах. Подобного сюжета не найти даже в RPG. Наконец, FFVTR не подлежит классификации. Существуют и другие гибриды RPG и стратегии, но Freedom Force грамотно использует возможности обоих жанров в своем уникальном стиле.

**PC ИГРЫ: Из каких комиксов черпалось вдохновение для Freedom Force vs. The Third Reich? Поскольку, Кен, сюжет сочинял ты, то назови свой любимый комикс.**

**К.Л.:** Нас вдохновляли комиксы начала 60-х, созданные такими парнями, как Стен Ли, Стив Дитко, Джек Кирби. Что касается вопроса о любимом комиксе, то на него невозможно ответить. Персональные предпочтения – «Человек-паук», «Фантастическая четверка», «Бэтмен». Впрочем... не обращайте внимания. Я слишком люблю комиксы, чтобы выбирать из них самый-самый.






IN MEMORIAM
00:0 :42:04
Таинственный серийный убийца по прозвищу «Феникс» приглашает вас принять участие в мрачной игре, ставка которой - человеческая жизнь. Самоуверенность «Феникса» не знает границ. Он дразнит вас подсказками, полностью уверенный в своей безнаказанности. Все, что у вас есть - это возможность пользоваться электронной почтой, ресурсами Интернет, фрагментами видеосъемки и способностью анализировать факты. Взаимодействуйте с другими игроками через Сеть, вычислите жестокого и хитроумного безумца. Главное понять - кто с кем играет?
PC
IN MEMORIAM
©2004 LEXIS NUMERIQUE. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED UNDER LICENSE BY UBI SOFT ENTERTAINMENT.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
lexisnumérique
UBISOFT
WWW.RUSSOBIT-M.RU



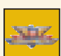




## ЖИТЬ В КОМИКСЕ

**PC ИГРЫ: Для FFVTR вы создали с нуля новый движок или по-прежнему используете старый, на котором создан Freedom Force?**

**К.Л.:** Мы просто перескочили с **NetImmerse** на **Gamebryo**. С графической точки зрения игра только выиграла, и с новым инструментарием мы делаем ее круче и круче. Технология не только сохранила все лучшее из Freedom Force, но и без зазрения совести отвешивает старичку-оригиналу хороший пинок под зад.



### РОЖДЕНИЕ ТУМБСТОУНА

Впечатлениями о новорожденном делится Кен Ливайн:

– Когда мы создавали Freedom Force, наш художник Робб Уотерс нарисовал героя, напоминающего другого персонажа по имени ManBot. Увы, новый герой показался мне невписывающимся в атмосферу игры, слишком мрачным и пугающим. Наброски были отложены на полку. Потом мы взялись за сиквел, Робб напомнил о них и я сказал: «Хорошо, годится, ведь тема Второй мировой войны мрачна сама по себе». Робб убрал рот с маски персонажа, сделал глаза глубже и темнее и – опля! – родился Тумбстоун.

**PC ИГРЫ: Было ли сложно сохранить уникальный мир Freedom Force в целости и сохранности при создании FFVTR, не дать ему развалиться на бессмысленные части?**

**К.Л.:** Поймите одну вещь – я живу и дышу комиксами! Я вырос с ними! Создание собственного комиксного мира стало воплощением моей мечты.

**PC ИГРЫ: Шпионы доложили, что в Irrational Games без устали трудятся над улучшением AI, искусственный интеллект умнеет на глазах и скоро сможет играть в шахматы сам с собой. Так ли это или нам пора искать новых осведомителей?**

**К.Л.:** Нет, все верно. Когда мы изучали главные недоработки Freedom Force, то осознали, что AI нуждается в улучшении. Большинство геймеров хотели свести микроменеджмент к минимуму и требовали, чтобы каждый член Отряда Свободы действовал более осмысленно, не нуждался в постоянном присмотре «мамочки». Справедливое требование. Мы переделали AI, и теперь игрокам придется меньше заботиться о команде и сконцентрироваться на сражениях с врагами.

**PC ИГРЫ: Последний вопрос. Что вам больше всего нравится в Freedom Force vs. The Third Reich?**

**К.Л.:** Задайте мне этот вопрос десять раз, и вы получите одиннадцать разных ответов. Иногда больше всего мне нравятся персонажи, в которых сразу же влюбляешься. Иногда – сюжет. Но чаще всего мне нравится то, что FFVTR собрала лучшие элементы моих любимых жанров и смешала их. Я почти одинаково люблю RPG и стратегии. Надо радоваться столь удачному коктейлю, как Freedom Force vs. The Third Reich.

Список нововведений невелик, но, скорее всего, это к лучшему. Важно не «больше», а «лучше». ***Max Payne 2*** мало чем отличался от оригинала, но никто не станет спорить – получилась отличная игра. А вот разрекламированные ***Lara Croft: Angel of Darkness*** и ***Unreal 2*** оказались пустышками. В Irrational Games напирают на сюжет, атмосферу, проработку персонажей, геймплея и баланса и меньше всего думают о том, сколько пунктов для галочки надо включить в список «фич». Мало кто сомневается в успехе игры. Разработчики же уверяют, что запланировали целую линейку игр в созданной ими вселенной. Разобравшись с нацистами, Отряд Свободы отыщет новых злодеев в 70-х годах, и в 80-х, и в 90-х и в наши дни. Каждому десятилетию будет посвящена отдельная часть игры. Freedom Force – это всерьез и надолго.

Ну, за свободу!





## «КАРНАВАЛА НЕ БУДЕТ»

# ЧТО ДЕЛАТЬ
## И КОГО БИТЬ?

Ушедший, к счастью, месяц был на редкость ужасен. Ни одной рецензии больше чем на четыре страницы. Знаешь, о чем это говорит? О том, что за месяц не успело выйти ни одной достойной отличной оценки игры. Хорошей – да, были. К примеру, ***Vietcong: Fist Alpha***. Ведь это всего-навсего хороший mission pack, не более того.

***Wars & Warriors: Joan of Arc*** не оправдала тех ожиданий, которые мы на нее возложили (ну да, верим-то всегда в лучшее...) и оказалась довольно заурядным «месиловом» с посредственной графикой.

Онлайновая MMORPG ***«Сфера»*** появилась в блоке рецензии не из-за каких-то наших опозданий или неурожайности месяца на релизы, вовсе нет. Просто игра только сейчас переборола многие «детские болезни» MMORPG и начала приходить в нормальное состояние. Но даже с учетом этого, «Сфере» до «Игры месяца» еще очень далеко.

Чешский квест ***The Black Mirror*** (русское название – ***«Черное зеркало»***) смотрится хорошо. Но только на фоне вялотекущего затухания жанра квестов. Очень жаль.

***Chicago 1930***, как точно подметил наш автор, – это еще одна полудохлая курица от **Spellbound**. Неплохая ***Desperados***, слабенькая ***Robin Hood*** – и вот наконец Chicago 1930. Кошмарно. Радует одно, ***Desperados 2: Cooper's Revenge*** разрабатывает не Spellbound. Аллилуя.

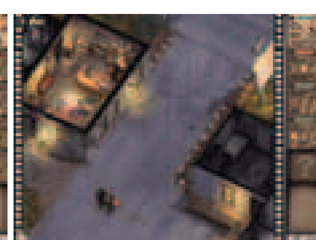
***Sonic Adventure DX*** смотрится и играется очень даже неплохо. Но эту игру подвели два момента. Во-первых, не у многих есть геймпад, который просто необходим для нормальной игры. Во-вторых, консольное происхождение игры проявляется во всем. Начиная с графики, которая слишком пестрая и малополигональная, и заканчивая игровым процессом, который многим не понравится. ***Legacy of Kain: Defiance***, ***Monster Garage***, ***Kelly Slater's Pro Surfer***, ***School Tycoon***, ***Postal 2: Share the Pain*** – все это, конечно, здорово, но до уровня «Игры номера» совсем никак не дотягивает. К сожалению. Что делать? Играть в старые-добрые игры и с надеждой смотреть в будущее. На что именно смотреть – поскажут тебе наши разделы «Обрати внимание!» и «Из первых уст». Кстати, вот-вот должны выйти некоторые интересные проекты, вроде ***Far Cry*** и ***Painkiller***... Жди рецензий в следующем номере!

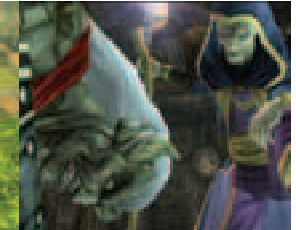



**За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.**

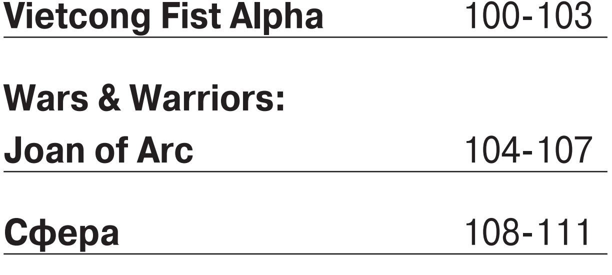
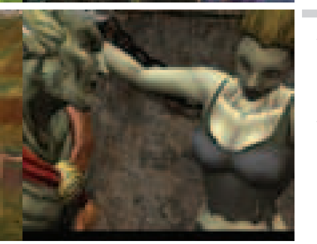




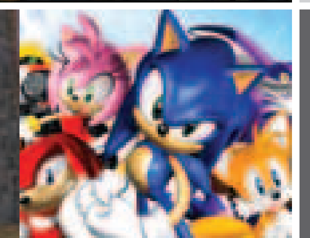





# РЕЦЕНЗИИ





## СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

**0 – 0.5**

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

**1.0 – 2.0**

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

**2.5 – 3.5**

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

**4.0 – 5.0**

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

**5.5 – 6.5**

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

**7.0 – 8.0**

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

**8.5 – 9.5**

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

**10.0**

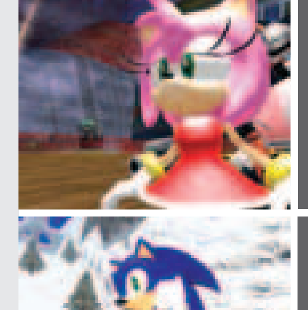
Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

## НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

# VIETCONG: FIST ALPHA

## BACK TO THE FRONT!

Текст: Иван Закалинский



От огня вполне реально загореться. И главному герою тоже



Долгожданный сеанс связи с базой. С непременным автосейвом в конце

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | First-Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ | Take 2 Games |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | Pterodon / Illusion |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 64-х |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.vietcong-game.com |

**Вылезай из тесных бетонных стен. Оставь привычное мягкое кресло. Забудь про холодильник с любимой едой и чайник, всегда готовый предоставить чашку горячего чая. Тебя ждет повестка. Минуя военкомат и паровоз, который умчится, ты попадешь сразу на войну. Во Вьетнам.**

### WELCOME TO THE NAM, BABY!

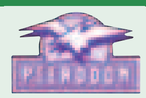
Всем, кто ждал: студия **Pterodon** умудрилась выпустить mission pack, превосходящий оригинальную игру. Бегите скорей в магазины. А всем остальным... Построиться в две шеренги! Равняйсь! Смирно! Вольно, садись на места. Это война, детки. Война, не похожая на то, к чему вас готовили в родной части, затерянной посреди Америки. Здесь у нас джунгли, мать их за ногу. И за каждым, я повторяю, за каждым деревом вы должны ожидать злобную морду вьетконговца, готового напичкать вас свинцом из этой адской пушки АК-47 по самую задницу! Выжить здесь очень непросто, – но если вам это все-таки удастся, я смогу смело называть вас, салаги сопливые, настоящими машинами смерти!

Вот примерная атмосфера предыдущего творения чешской Pterodon – ***Vietcong***. Игра переносила нас на поля сражений во Вьетнаме, стремительно входящем в моду среди разработчиков компьютерных игр. Они сумели создать бесподобные, невероятно живые и смертельно опасные джунгли, каких не видел до тех пор еще никто (кроме, понятно, побывавших во Вьетнаме). И сквозь эти джунгли игрок вел свой отряд, вздрагивая от каждого шороха и мучительно вглядываясь в пеструю зелень (да, именно так, пеструю зелень) зарослей в поисках врага. «Вел отряд» – это я, конечно, погорячился. Большую часть времени ты идешь след в след за проводником, боясь наступить на ловушку или оборвать леску растяжки. Вообще, на этого парня к середине игры начинаешь молиться, повторяя каждое движение и ловя любое слово. Общая атмосфера напряжения и неопределенности, замешанные на неземной красоте окружающего ландшафта – эти отличительные детали буквально магнитом притягивали к игре.

### ВРЕМЯ ВСПЯТЬ

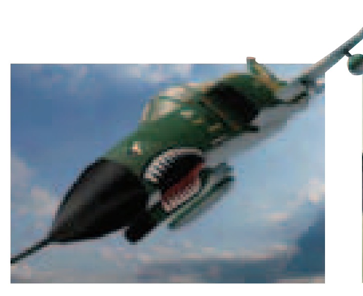
Все это сохранилось и в ***Fist Alpha***. Зелень все так же ласкает взгляд; вьетконговцы все так же притягивают к себе перекрестье прицела; разве что главный герой изменился. Теперь вместо Хокинса, бравого сержанта, не так давно переведенного на службу в лагерь Нуи Пек, под наше чуткое ру-

**Что ни говори – игра за персонажа, обреченного на снайперскую пулю в голову, несет некоторую долю трагичности**



## О КОМПАНИИ

■ Pterodon – сравнительно молодая чешская команда; основана в 1998 году. Ребята сотрудничают с разработчиками Illusion Softworks и издателем Gathering of Developers. На счету компании пока только четыре игры: выпущенная только в Германии Hesperian Wars, Flying Heroes, Vietcong и наш «герой дня» – Fist Alpha.



ководство попадает Дуглас, не менее выдающийся представитель специальных войск США. Фамилия ничего не говорит игравшим во Vietcong? А ведь именно этого парня сменил на своем посту Хокинс. Именно про него здоровяк Хорнстер рассказывал перед первой посадкой в лагере. Что ни говори – игра за персонажа, обреченного на снайперскую пулю в голову, несет некоторую долю трагичности.

Вернув нас назад во времени, разработчики показывают, как происходило создание Нуи Пека, ставшего нам родным домом в оригинальной игре. Мы видим, какой была команда до того, как над ней получил контроль Хокинс. Из новичков, кроме Дугласа, присутствует проводник с именем, которое очень трудно произнести, а еще труднее транскрибировать. Все остальные члены полюбившейся команды на месте. Безбашенный пулеметчик Хорнстер, худощавый радист Дефорт, заботливый как твоя мамочка медик Крокер... и остальные ребята все так же с удовольствием отсылают в адрес противника матюги вслед за пулями, и даже часто попадают. Кроме того, парни сохранили похвальный интеллект времен оригинала, и не лезут под вражеский огонь, гранаты и тому подобные несчастья, в то же время, не крутясь у тебя перед покрасневшим от напряжения прицелом. По первому зову ребята предстают перед нашими грозными очами и совершают необходимые действия: дают патроны, лечат, робко протягивают трубку рации или покрывают все окружающее пространство свинцом пополам с матом (ну, люблю я Хорнстера, что с меня взять?).

Враги тоже не просто так на уровнях расставлены – хитрые бестии максимально эффективно используют эти проклятые джунгли, стараются незамеченными подкрасться к иг-

## ФАКТЫ

**2** новых члена команды

**0** утомительных миссий в узких тоннелях

**15** убитых вьетконговцев в среднем на миссию

**1** кг секретной макулатуры собрано за всю игру

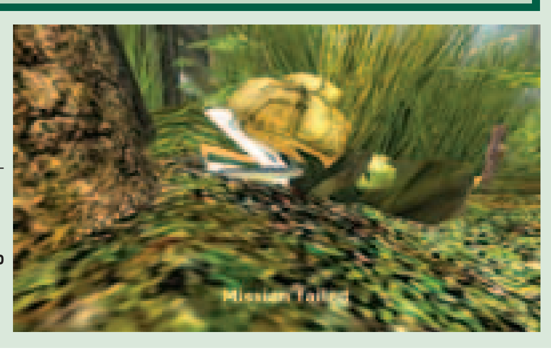
**5** сейвов на каждую миссию (не считая автосейвов)

■ ни одного нарекания на систему сохранения



## РАЗРАБОТЧИКИ ПРОТИВ ПИРАТСТВА

Оригинальный способ борьбы с нелегальными версиями игры выдумали трудяги из Pterodon. Даже если игрок запустит пиратскую копию, играть он вряд ли сможет. Начнем с того, что попасть во врага будет невозможно, даже в упор разряжая в него обойму за обоймой. Кроме того, в любой момент все модели в игре могут превратиться в жутковатого вида ползающие тела без рук и ног, но с оружием. Отдельные счастливые обладатели нелицензионных копий во время игры могли передвигаться исключительно на карачках. Радикальные меры, что и говорить. Хотя, конечно, пираты наверняка постараются и выпустят патч, эту защиту устраняющий. C'est la vie.






■ Немного полазить под землей нам все же придется



■ Вся команда в сборе

«Наши» в деревне!

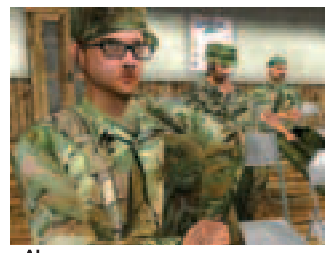
Это называется «ковровая бомбежка»

Список павших при обороне лагеря

Новый главный герой. В шляпе

Ассортимент оружия все так же богат

## БЕДА С НАПАРНИКАМИ



AI очень хорош, но соратники иногда вынуждают перезапускать миссию. Они могут нарваться на растяжку, указанную проводником. Могут куда-то убежать и погибнуть в окружении. Или стать жертвой ошибки скриптов.

року поближе, и гадко смеются, послав меткую пулю нам в голову (одной для надписи 'game over' как раз хватает).

## ЦЕЛИ И СРЕДСТВА

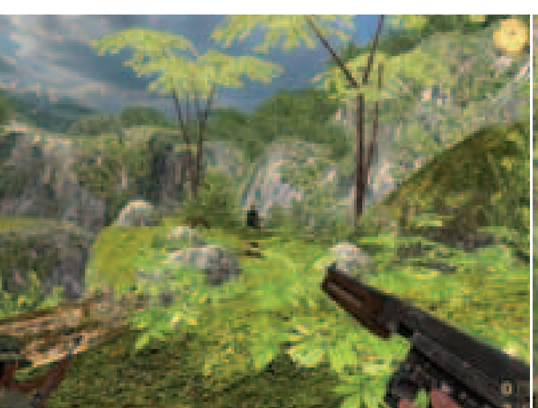
Миссии и уровни в Fist Alpha играючи затыкают за пояс Vietcong. Смышленые разработчики собрали все удачные моменты, ловко обрезали все нудные, чрезмерно сложные или неестественно легкие, в изобилии добавили новые – и подали нам на стол. Это действительно вкусно! Каждое задание, данное нашей команде, будет максимально значимым, но в определенных пределах – никто не станет возлагать на плечи одного взвода судьбу целой кампании. Спасти пилота подбитого самолета, разнести в пух и прах подземную фабрику, расположенную в руинах храма, отразить крупную атаку на лагерь – каждый раз ты будешь полностью погружен в процесс, не отвлекаясь на внешние раздражители, – и так до победного конца. К сожалению, в паре миссий есть проблемы со скриптами, из-за которых приходится проходить их заново, но это не сильно влияет на впечатление от игры.

Заботливые разработчики вложили в наши руки несколько новых видов оружия, большую часть из которого ты будешь использовать исключительно в мультиплеерных баталиях. Из действительно нужных стволов следует упомянуть только «Стэн» с глушителем, так прекрасно подходящий для последней миссии, в которой главное – скрытность.

## ЗЕЛЕНОЕ ДИВО

Но главное, что завораживает, заставляет остановиться и просто посмотреть вокруг – это джунгли. Назвать *это* «уровнями» язык не повора-

**Парни сохранили похвальный интеллект времен оригинала, и не лезут под вражеский огонь, гранаты и тому подобные несчастья**








Миссии по отстрелу врагов с вертолета никуда не делись


Кантри в исполнении медика и инженера посреди погруженного во тьму военного лагеря

чивается. Абсолютно реалистично воссозданная атмосфера тропического леса, залитого солнечным светом, едва пробивающимся сквозь густые кроны деревьев; сплошной зеленый ковер под ногами и кусты по пояс; лежащие повсюду причудливо изогнутые стволы деревьев создают тот особый стиль игры, который отличает Vietcong и Fist Alpha. На полном серьезе, эти экшены не похожи ни на один другой ни уровнями, ни игровым процессом. Бесконечный поиск, стремительные и буквально головокружительные сражения, быстрая смерть от руки врага – все это прекрасно вписывается в такой на первый взгляд уютный и приветливый мир под названием «джунгли».

## НЕСТАРЕЮЩИЙ ДВИЖОК

Сколько уже времени прошло с момента выхода Vietcong? Для того, чтобы графика перестала поражать воображение – уже достаточно. Однако ей на этот предрассудок наплевать – она все также заставляет игроков открывать в восхищении рот, совершенно не заботясь о том, что моделькам явно не достает полигонов, а спецэффекты вообще практически отсутствуют. Не на это ты будешь смотреть.
Твой взгляд не сможет выхватить какого-то одного элемента этой чарующей картины – перед тобой постоянно будет целостный образ войны в джунглях, в динамике выглядящий практически безупречно. Именно в динамике: простые скриншоты по сравнению с действительностью – что черно-белая пленка против полноцветной. А как этот «фильм» озвучен! Оружие стреляет максимально убедительно; окружающий лес постоянно отзывается миллионами разных звуков; голоса соратников подобраны «на ура». А когда позволяет ситуация, играет музыка – рок тех времен, – что окончательно срывает крышу.
Перед нами редкий пример сиквела (аддоном назвать язык не поворачивается), превзошедшего оригинал. Именно в такие игры мы любим играть. Именно за такие игры мы говорим разработчикам «спасибо». И с нетерпением ждем полноценной второй части.

## ИГРА ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Как и Vietcong, Fist Alpha следует доброму принципу «у нас все как взаправду». Например – кто-нибудь искренне верит, что американские солдаты в джунглях Вьетнама общались на исключительно правильном английском, ограничивая лексикон лишь допустимыми в приличном обществе терминами? Вот и в Pterodon тоже так не думают, поэтому трехэтажные матюги во время боя слышатся постоянно – что немало добавляет к напряженности и игровому «драйву». Кроме того, чехи, похоже, довольно неплохо разбираются в том, что бывает с человеческим телом при встрече с гранатами и пулями – отсюда реалистичная система повреждений, за которую не стыдно.




## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 7.0 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 5.9 |



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0**
+ Игровой процесс, заметно выделяющийся из массы остальных шутеров
– Иногда враги появляются «из воздуха»; игра проходится слишком быстро

**ГРАФИКА 7.0**
+ Движок Pteroengine второй раз создает невероятно красивые джунгли
– Моделям не хватает полигонов; спецэффекты выполнены посредственно

**ЗВУК И МУЗЫКА 9.0**
+ Музыка, подборка голосов – весь звук выполнен на высшем уровне
– Крепкие матюги на английском. Хотя для меня это вовсе даже и не минус

**ДИЗАЙН 9.0**
+ Практически безупречно выдержаны атмосфера и дух войны во Вьетнаме
– От «полного погружения» иногда отвлекают мелкие недоработки в игре

**УДОБСТВО 7.0**
+ Грамотно выполненный интерфейс – если закрыть глаза на пару огрехов
– Бесполезный компас; иногда становится непонятно, что делать дальше

**ИТОГО**
Вроде простой mission pack на стареньком движке – но геймплей решает все

**7.0**

# WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC

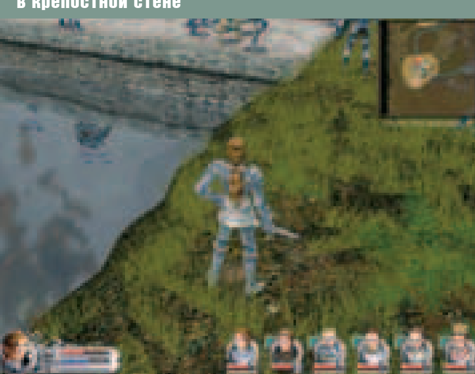
## ИСТОРИЯ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ



Текст: Иван Закалинский



Требьюше упорно пробивают дырку в крепостной стене



Вода честно отражает не только юнитов, но и полоски жизни над ними

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | 3D-Action / Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Enlight Software |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Акелла |
| РАЗРАБОТЧИК | Enlight Software |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.joa-game.com |

**Рев тысячи глоток, изрыгающих ругательства на английском и французском сотрясал измученную кровавым боем землю. Ржание лошадей кавалерии, завязнувшей в слепой и яростной сече, жуткой мелодией переплеталось с дикими криками раненых, по которым, не разбирая дороги, ступали и свои, и чужие. Вот уже сто лет продолжаются эти безумные сражения, в которых Франция потеряла большую часть своих территорий. Но сегодня все по-другому. Сегодня у каждого француза в сердце бушует святой огонь. Огонь, зажженный Девой из Орлеана, простой крестьянкой, способной говорить с Богом и вселяющей в ряды войска веру в победу, в свою страну, в своего, пускай пока не коронованного, но короля.**

### А НА САМОМ ДЕЛЕ...

В *Joan of Arc* почти ничего подобного ты не увидишь. Жанна Д'Арк из символа Веры, практически не участвовавшего в битвах, превратилась в ярую воительницу, постоянно находящуюся на острие атаки. Ее соратники оказались стопроцентно добрыми и честными вояками, притом, что англичане все, сплошь и рядом – мрази и бесчестные подонки. Подобную однобокость можно встретить только в сказке, в псевдоисторической же игре хочется хотя бы намеков на реализм. Скажу больше, в конце игры Жанну Д'Арк не сожгут. Нет, я не кровожадный садист, который хочет посмотреть на пылающую на костре девушку. Просто без этого исторического факта сюжет игры и вовсе превращается в «книжку для детей дошкольного возраста», скрывая от нас весь трагизм реально произошедшего с Девой из Орлеана после окончания войны.

### ОДНА, НО КАКАЯ!

Первые четыре миссии «книжки-малышки» мы будем управлять преимущественно одной Жанной. Камера витает за спиной нашей красавицы, сама же она, вооружившись мечом, вместе с несколькими соратниками перемалывает в фарш вражеские (английские, то бишь) войска. Именно войска – за одну миссию игрок убивает количество врагов, равное, пожалуй, числу жителей не самого маленького городка Англии того времени. Процесс переработки противника во вторсырье происходит с помощью нескольких видов атак и простеньких «комбо», которые с завидной скоростью выбивают последние хитпойнты из хиленьких врагов. Есть еще бесполезный, на первый взгляд, режим стрельбы из дистанционного оружия – луков и арбалетов. Ценность этой фишки начинаешь понимать, когда вражеские лучники делают из тебя ежа со

**Процесс переработки противника во вторсырье происходит с помощью нескольких видов атак и простеньких «комбо»**




## О КОМПАНИИ

■ Enlight Software основана в 1993 году легендарным Тревором Чаном (Trevor Chan). С момента основания компания выпустила несколько известных проектов: Restaurant Empire, Hotel Giant, X2: The Threat и, конечно, легендарную Seven Kingdoms, хорошо принятую критикой, но не ставшую объектом народной любви.

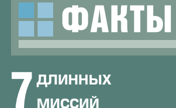




стрелами вместо игл. Завалить вооруженную луком бестию в ближнем бою – сущая мука, изворотливые твари быстро бегают и так же быстро стреляют. Остается только отвечать им той же монетой – расстреливать с расстояния.
«Накосив» необходимое число злых дядек или выполнив незамысловатый квест, Жанна повышает свой уровень. За это ей выделяется набор очков навыков, которыми она может улучшить свои характеристики, заучить новый комбо-удар или «проапгрейдить» старый. С характеристиками все стандартно – здесь все как в RPG: развитая сила приводит к более мощным ударам, ловкость позволяет быстрее бегать и лучше обращаться с дистанционным оружием, защиту вообще, думаю, раскрывать не надо, а вот харизма вплотную пересекается со стратегической составляющей игры.

## ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

Да, есть здесь и такая. У каждого героя игры (из них четырьмя мы можем управлять) в подчинении может находиться определенное количество воинов, которое как раз и зависит от показателя харизмы. И, начиная уже с пятой миссии, мы вольны нажатием одной кнопочки поднять камеру в поднебесные вершины и руководить процессом захвата вражеских территорий свысока. Через некоторое время понимаешь, что этот режим нужен исключительно для создания новых юнитов (количество ограничено населением города, в котором стоят казармы, и кошельком игрока) и указания заблудившимся воинам дороги до папки-героя. Основное же время ты будешь все также носиться по уровням в режиме непосредственного управления Жанной, а за тобой будут неотрывно бегать остальные персонажи и их подручные, добивая того, кто ушел от смертоносной стали твоего перочинного ножика.



## ФАКТЫ

**7** длинных миссий

**4** героя, которыми можно управлять

**3** уровня крутости у каждого амулета

**3** наиболее часто использующихся комбо-удара

**15** минут на миссию проводится в режиме стратегии

**7** минут занимает, в среднем, бой с героем врага



## НА САМОМ ДЕЛЕ ВСЕ БЫЛО НЕ ТАК...

Joan of Arc – хороший пример того, как исторические реалии пали жертвой маркетинговой политики. Факт из истории: Жанна Д'Арк не была ярым воином и победы свои одерживала не мечом, а словом (по фильму Люка Бессона о ней судить тоже не стоит). Факт из игры: Жанна – воительница в сверкающих доспехах, которые в те времена стоили бы половину Франции, самозабвенно рубит англичан, выкрикивая задорно-героические боевые кличи. Конечно, назвать игру именем Девы из Орлеана и не дать за нее поиграть разработчики не могли. Жаль только, что грустную, но поучительную историю Жанны Д'Арк запомнят именно в такой трактовке...





■ Такая красотища в игре встречается только один раз

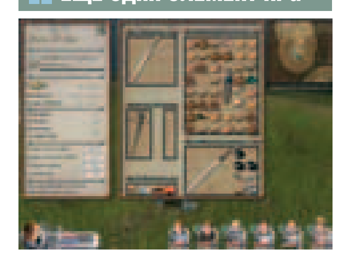


■ Стандартная ситуация – очередь на входе в замок

Лошади в игре исключительно для мебели

Такие скриншоты очень любят снимать разработчики

## ЕЩЕ ОДИН ЭЛЕМЕНТ RPG



**Кроме ролевой системы из RPG в Joan of Arc перешел инвентарь, служащий для хранения повышающих здоровье и энергию продуктов питания, улучшающих характеристики героя амулетов и оружия с доспехами.**

## ШТУРМ ЗИМНЕГО

Какая же война в средневековье без штурма замков? Следуя житейской логике и свидетельствам очевидцев, в реальности взятие крепостей – это непростая задача. В игре все как в жизни: процесс штурма занимает минут двадцать реального времени. Сначала надо выбить входные ворота или разрушить часть стены. В теории для этого существуют пушки, требьюше и тараны, но на практике это приходится делать самому: под ливнем летящих со стен стрел Жанна подбегает к воротам и начинает обстреливать их стрелами с разрывными наконечниками. После прорыва внешнего периметра вся союзная кодла с веселым гиканьем врывается внутрь и начинает форменную резню. Очаги сопротивления составляют вражеские герои, зачастую способные перед смертью вынести половину нападающих, и, как ни странно, стоящие на стенах лучники. Чтобы до них добраться AI наших соратников просто не хватает. Поэтому главной задачей игрока после прорыва оборонных укреплений является забег по стенам осажденного замка с последующим убийством всех лучников. Жуткий гемор.

## ДУХ ВОЙНЫ

Несмотря на всю свою аркадность и условность, Joan of Arc нередко дает почувствовать бешеную горячку боя, суматоху кровавой рубки и сладость от вида поверженных врагов. Наносим стремительный удар по отряду противника, валим на землю половину вражеских воинов и вклиниваемся в разорванный строй, сея вокруг хаос и смерть широкими взмахами меча, от которых тела англичан буквально разлетаются в

**За одну миссию игрок убивает количество врагов, равное числу жителей не самого маленького городка Англии того времени**










стороны. Выходим один на один с десятком закованных в доспехи тяжелых пехотинцев, убиваем их тремя мощнейшими «комбами» и добираемся до проклятых лучников, чья не вовремя пущенная стрела способна сорвать хорошо подготовленный удар.
К сожалению, очень скоро от таких моментов перестаешь получать удовольствие, и игровой процесс превращается в тупую рубку противника, разбавленную отвратительно воссозданными захватами замков. Добавь сюда ОЧЕНЬ длинные миссии, слабую жизнеспособность стратегического режима, плохие скрипты нахождения дороги у всех юнитов и ты поймешь, почему для прохождения игры до конца требуется некоторое усилие над собой.

## КРАСАВИЦА ИЛИ ЧУДОВИЩЕ?

Графическая часть Joan of Arc неоднозначна: с одной стороны, на модели выделено не очень много полигонов, по которым размазаны не сильно четкие текстуры, а с другой... Просто посмотрите на скриншоты – с таким количеством юнитов игра вполне справляется, лишь иногда заикаясь, например, при взятии замков. Как помесь стратегии и экшена с видом от третьего лица игрушка выглядит неплохо. Но не более того.
Первое, что привлекает к себе в звуковом сопровождении игры – это все без исключения голоса. Впечатление такое, что при их записи на актеров надевались плотные мешки из-под картошки, либо роли свои они отчитывали из-под стола. Речь на полном серьезе выполнена на двоечку. А вот звуки сражения понравились – бешеный лязг железа о железо, хеканье героев, выписывающих кружева оружием и топот ног по земле звучат реалистично. Музыка стандартна – бравурные марши, почти не успевающие надоесть. От игры не отвлекают, и на том спасибо.
Перед нами середненькая смесь «мясного» экшена с псевдоисторической стратегией, которая, несмотря на все свои положительные стороны, успевает наскучить игроку уже к середине прохождения. Попробовать можно, но вряд ли она увлечет тебя надолго.

## ГЕРОИ И ГЕРОИНЯ

Всего в игре на нашей стороне могут выступать до шести героев. Управлять своими руками в режиме от третьего лица можно только четырьмя из них, двое же будут подчиняться командам игрока только в стратегическом режиме. Рост уровней происходит не только у Жанны Д'Арк, но и у остальных персонажей. Однако, если в случае с Девой из Орлеана мы хотя бы немного, но раздумываем над тем, как именно распределить очки навыков и комбо-ударов, то с остальными героями на этот скрупулезный процесс уходит от силы секунд пять – какой смысл вкладывать в них свое время, если основная часть трупов приходится на сталь Жанны?



## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.1



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0**
+ Местами создается живое впечатление настоящей средневековой рубки
− Затянутые миссии и штурмы замков, некоторые «фишки» почти бесполезны

**ГРАФИКА 7.0**
+ Движок шустро работает в обоих режимах игры, выдает неплохую картинку
− Полигонов в кадре маловато, спецэффекты не поражают воображение

**ЗВУК И МУЗЫКА 6.0**
+ Хорошее звуковое сопровождение сражений, сносный саундтрек
− Жуткая озвучка всех героев, проблемы с созданием трехмерного звука

**ДИЗАЙН 6.0**
+ Атмосфера мрачного сказочного средневековья разработчикам удалась
− Дизайн, построенный на клише, почти не передает реалий того времени

**УДОБСТВО 7.0**
+ Удобно, эргономично, практически не выбивается из общего стиля игры
− Список заданий на текущую миссию запрятан слишком глубоко в дебрях меню

**ИТОГО**
Внебрачный ребенок двух жанров. Играть можно, но не слишком долго



**5.5**

# СФЕРА

## MMORPG MADE IN RUSSIA



Иногда от архитектурных красот просто захватывает дух

Зомби «Сферы» – жутко быстрые и неприятные в общении твари

Текст: Иван Закалинский

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | MMORPG |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | Никита |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Сотни и сотни |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | sphere.yandex.ru |

**Из всех игровых жанров на территории бывшего СССР наименьшую популярность приобрел MMORPG (многопользовательская онлайновая ролевая игра). Технологии предоставления доступа в интернет до последнего времени оставляли желать лучшего, да и покупка с дальнейшей ежемесячной оплатой заставляла призадуматься – не у каждого есть кредитная карточка. Но рано или поздно должен быть сделан первый шаг. И имя ему – «Сфера».**

### НАШИ В ОНЛАЙНЕ

Основные недостатки зарубежных MMORPG игра обходит с легкостью спринтера на беговой дорожке: ей достаточно соединения на 33600 Кб/с, 120 рублей в ближайшей палатке и небольшой взятки в виде нового диска с кодом для дальнейшей игры или безналичного перевода. За все это нам ежемесячно предоставляется доступ в параллельный мир Сферы, созданный земными магами пять веков назад и теперь упорно требующий вмешательства нас, игроков. Ну что же, спасать миры нам не впервой, так что закатаем рукава и вместе с другими добровольцами шагнем в неведомое.

### КРУТЯТСЯ КОЛЕСИКИ, КУБИКИ КИДАЮТСЯ

Ролевая система «Сферы» представляет собой упрощенный классический вариант: игрок волен развивать в себе воинские способности, практиковать магию, либо совмещать оба класса (что подчас и является наиболее выигрышным вариантом). После долгих и упорных тренировок персонаж зарабатывает очки, кои бывают двух типов: титул и степень, что в переводе на русский означает прогресс в воинских (титул) или магических (степень) умениях. Повысить уровень можно изготовлением фарша из местного зверинца (для воина) или поджариванием того же зверинца магическим огнем (соответственно, для мага). Кроме того, можно взять задание для получения марок (здешнее название очков опыта) титула или степени.

Но вот полоска марок, например, степени доползла до нового уровня, и мы получаем на руки определенное количество элементалов степени. По сути, это обычные очки навыков, которые мы вольны распределять между четырьмя магическими школами: земли, воды, огня и воздуха (элементалы воинского титула распределяются между силой, ловкостью, меткостью и выносливостью). Занятно, не правда ли? *[просто словами не пересказать... – ред.]*

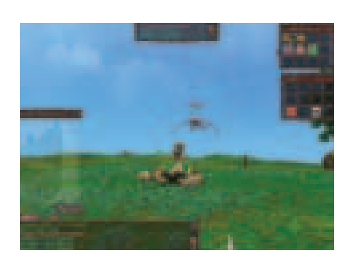
**Игроков мочить не надо – с ними надо дружить. И «Сфера» поощряет это всеми силами**

## О КОМПАНИИ



■ «Никита» – один из самых старых российских разработчиков. Саму игру делало ростовское подразделение (в оригинале проект назывался «Сайбер»). На его счету такой известный проект, как «Шестое измерение». На данный момент ребята готовят дополнительные возможности для «Сферы».





Характеристики воинов, впрочем, не дают реального прироста к силе удара или возможности уклониться. Все навыки в «Сфере» играют роль барьеров на пути к более крутым шмоткам и заклинаниям. Не обладая достаточно высоким уровнем, нечего и думать о том, чтобы надеть блестящий доспех или жахнуть в монстра мегамощным заклинанием. С одной стороны, это сильное упрощение игровой механики, а с другой – облегчение жизни игрокам, которым не придется большое количество времени тратить на выяснение, что к чему в ролевой системе игры. *[почему бы в шашки тогда не сыграть?.. Там ролевая система еще проще. – ред.]*
Одна из отличительных черт всех игр MMORPG – проблема (хотя это как посмотреть) убийства игроков. Так вот, в «Сфере» эта проблема практически не стоит. Во-первых, новичкам до 6 уровня смерть абсолютно по барабану – они не теряют ни вещей, ни опыта. Да и после 6-го потери весьма и весьма незначительны. Так что с трупа мертвого игрока особо не поживишься. Более того, после убийства у PK (Player Killer) портится карма. Этот параметр визуально отображается цветом имени игрока и влияет на количество вещей и опыта, которые теряются после смерти (у убийцы гораздо больше шансов крупно проиграть от собственной смерти), и место реинкарнации. Пока что «помидоров» (игроков с плохой кармой) возрождают на максимальном удалении от города, а в перспективе их будут засылать на Харон – материк, заменяющий в этом мире подземное царство. К тому же, если напасть на другого игрока на территории города, автоматически подействует «Королевский Гнев» – мощное заклинание, разом снимающее у агрессора почти все очки жизни.

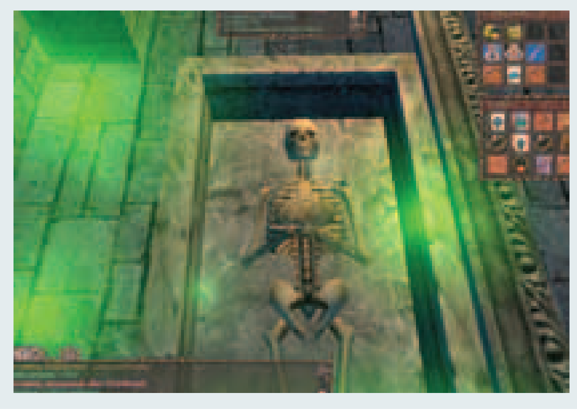
## ФАКТЫ

- **8** характеристик для развития
- **4** крупных города на континенте
- **10** минут времени занимает путь между ними
- несколько вариантов квестов
- непроходимые для новичков дороги между городами
- десятки еще не до конца выловленных багов



## КАСТУЙ, КАСТУЙ!

Магия представлена в «Сфере» в виде специальных порошков (нет, для создания заклинаний нюхать их не надо), в каждом из которых заложен тот или иной спелл. Порошки покупаются у торговцев, либо создаются из алхимических реагентов. Плюс, в игре есть такие вещи, как «мантры» – по сути, магические свитки, которые при желании можно записать в книгу заклинаний, и тогда они не будут исчезать после первого использования. Единственное «но» – время использования мантр зачастую ограничено одним-двумя часами игрового времени (за это время вполне можно пробежать большую часть среднестатистического подземелья).





■ Многие монстры не решаются напасть на прокачанного игрока

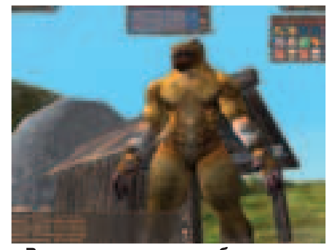


■ Долгожданный момент сбыта награбленного в подземелье

Огонь справа совершенно безобиден. Нас просто пугают

Два монстра сразу – нелегкая задачка для игрока

### СКОРОСТЬ ЖИЗНИ

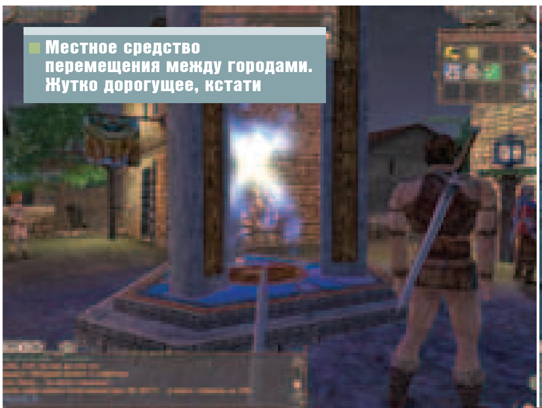


В рекомендуемых требованиях к игре нам желают соединение на 28800 Кб/с. Автор статьи с такой скоростью играть пытался, но довольно безуспешно – не успеваешь оглянуться, как тебя уже убил очередной монстр.

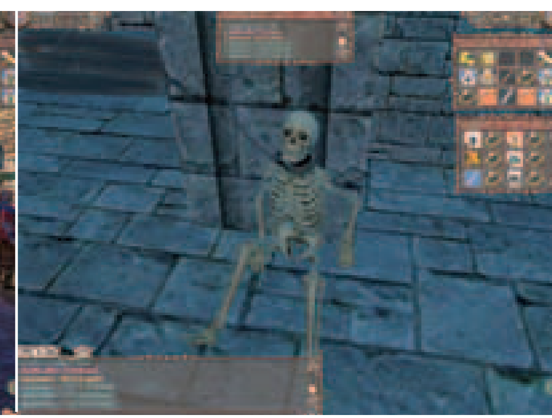
Поэтому игроков мочить не надо – с ними надо дружить. И «Сфера» поощряет это всеми силами. Во-первых, лучшие вещи по низким ценам можно купить у игроков, постоянно обивающих улочки здешних городов. Этому немало способствует удобный интерфейс купли-продажи, предоставляющий широкие и безопасные возможности поторговаться. Во-вторых, любой квест можно (и нужно!) брать на несколько персон. Вместе веселее: пока один рубит монстров в капусту в ближнем бою, другой делает из них подушечки для арбалетных болтов на расстоянии, а третий лечит обоих, параллельно превращая противника в бефстроганов огненными фокусами. Ну и как венец Player-to-player отношений – кланы. Само по себе членство в том или ином клане никаких бонусов, кроме соответствующей приписки рядом с именем персонажа не дает. Все зависит от игроков – в их силах помогать друг другу в прокачке, деньгами или просто умным советом. Но только в составе клана есть возможность взять штурмом замок, коих по единственному пока континенту «Сферы» разбросано немало. Владеющий замком клан получает прибавление к характеристикам своих персонажей, несколько сильных артефактов и постоянный (пока замок не отобьют, конечно) доход в виде дани, собираемой с каждого, кто имеет наглость шляться по принадлежащей замку территории. К сожалению, на данный момент штурм замка представляет собой обычную зачистку всех монстров-охранников, уничтожение входных ворот и активирование специальной скрижали, предоставляющей право дотронувшемуся до нее на крутые бонусы.

**Игрок волен развивать в себе воинские способности, практиковать магию, либо совмещать оба класса**





Местное средство перемещения между городами. Жутко дорогущее, кстати




Город Торвил с непременными слабенькими мобами перед воротами


Жутко верткая тварь – не так-то просто поймать ее курсором для удара

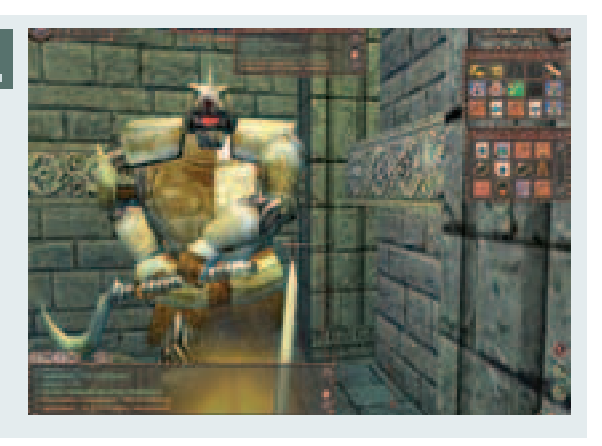
## МОНСТРЫ СРЕДИ НАС

Зверинец «Сферы» можно вполне уверенно назвать одним из самых оригинальных в компьютерных играх. Стандартные зомби, скелеты и дикие животные разбавляются такими оригинальными тварями, как мамонты (не вымерли они, не вымерли), тропосы (человекообразные монстры с толстенной шкурой), нифоны (смертоносные летающие пусковые установки огненных шаров с отвратительными щупальцами вместо ног) и камнееды (достаточно взглянуть на зубы этих огромных тварей, чтобы понять, почему их так назвали). У каждого монстра в игре есть несколько разновидностей, каждая из которых обладает своим уровнем крутости. Скелет восьмого уровня – это, поверьте, совсем не то что скелет уровня эдак четвертого. Первый уплетает новичков за обе щеки.

Способов убивать всю эту мразь у игрока предостаточно: мы можем, например, рубить их медленными, но сильными топорами, кромсать быстрыми, но слабенькими саблями, украшать стрелами из дистанционного оружия и поливать магическими заклинаниями. Последних довольно много и представлены они в виде мантр и специальных порошков.

## ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Уверен, всем игравшим в MMORPG знакома проблема, связанная с чрезвычайной загрузкой подземелий игроками. Очереди на убийство крутых монстров; большая вероятность того, что на выходе тебя ждет PK, готовый растерзать твою ослабленную тушку и ограбить ее – все эти неприятные моменты почти отсутствуют в «Сфере». Здесь есть несколько подземелий, в которые может входить каждый желающий, но основная масса доступна только для тех, кто взял квест, проходящий в этом данжене. И для каждого из таких игроков будет создаваться новое, независимое подземелье. Один на один с монстрами – что может быть приятней?



## ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ В ОНЛАЙНЕ?

Самое главное, что можно сказать про «Сферу» – игра затягивает. В нее по-настоящему интересно играть, несмотря на то, что по широте возможностей она уступает западным аналогам. Упор в ней сделан именно на совместную игру – это, если хотите, такой знакомый по Counter-Strike тимплей, только в большем и расширенном масштабе. «Сфера» пока еще маленькая – многое разработчикам предстоит довести до ума, а то и вовсе убрать, многое еще будет добавлено (хотя бы обещанные пять материков). Но для первенца российской индустрии MMORPG проект выглядит очень крепенько, живо и перспективно. Несмотря на все свои недостатки, это действительно прекрасная и доступная возможность познакомиться с жанром.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Хорошее доказательство того, что жизнь в онлайне есть. Затягивает
− Не хватает разнообразия возможностей. Иногда становится скучно

**ГРАФИКА 5.0**
+ Стандарт для MMORPG. Симпатичная природа, оформление подземелий
− Мало полигонов, слабые спецэффекты, хилая анимация персонажей

**ЗВУК И МУЗЫКА 4.0**
+ Музыка напоминает о RPG начала 90-х. Звук почти не отвлекает от игры
− Больше, чем на довески, звук и музыка не тянут, за редкими исключениями

**ДИЗАЙН 6.0**
+ Атмосфера средневековья, красивые подземелья, оригинальные монстры
− Мир создан недостаточно ярко, дизайн гораздо бледнее, чем хотелось бы

**УДОБСТВО 7.0**
+ Хорошо продуманное управление, не слишком громоздкий интерфейс
− Додуматься до того, как выполнить некоторые действия, не всегда просто

**ИТОГО**
Наши прорубили окно в онлайновые RPG. Для первого раза – неплохо

**6.5**

# ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО (THE BLACK MIRROR)

## ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО




Текст: Владимир Макаров



Лучи догорающего солнца окрасили фасад замка «Черное Зеркало» в тревожные красноватые тона

У садовника, служащего Гордонам, дел невпроворот – деревья в парке по непонятной причине гибнут

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Adventure |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Dreamcatcher<br>The Adventure Company |
| **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** | Акелла |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Unknown Identity<br>Future Games |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 400MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (8Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 700 MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (8Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | Один |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Два |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html |

**О *«Черном зеркале»*, полагаю, уже наслышаны все, кому небезразличны квесты. Еще бы – один из сильнейших представителей жанра за последние годы, по мнению некоторых обозревателей даже способный потягаться с таким зубром, как *Broken Sword 3: The Sleeping Dragon*. Фактически – главный его конкурент. Если не единственный.**

Отметим, что оригинальная версия игры появилась еще в конце прошлого года, но только сейчас пришла пора официального российского релиза. Родной (во всех смыслах этого слова) рынок для нас, разумеется, приоритетен – потому попридержав коней, выкатываем рецензию тогда, когда ее следует выкатывать. Стараниями **«Акеллы»** массовый отечественный игрок наконец-то получил возможность без особых проблем пойти и ознакомиться с продуктом. И именно с тем, с которым ознакомиться необходимо. По крайней мере, если понятие «классический квест» для тебя не пустой звук.

Разработчики и издатели позиционируют «Черное зеркало» как horror adventure. И позиционируют абсолютно правильно. А если у дорогих читателей подобные жанровые словосочетания вызывают исключительно ассоциации с серией ***Silent Hill***, то самое время прояснить ситуацию и определиться с терминологией.

Как уже было упомянуто – перед нами классическая адвенчура. Не какие-то там заигрывания с геймплеем в духе ***Resident Evil***, кособоким управлением и всеми такими делами, обильно посыпанными сюжетными наворотами. Нет – в «Черном зеркале» нас встречает олдскульный пиксель-хантинг, тонны головоломок (реальных, а не тех вещичек, что кличут «головоломками» в survival horror проектах), несгибаемая приверженность традициям и достойная современная реализация. Последнее, при всех прочих условиях, впрочем, не так уж и важно. В квестах, визуальная составляющая никогда не была доминантой. И, смеем надеяться, не будет.

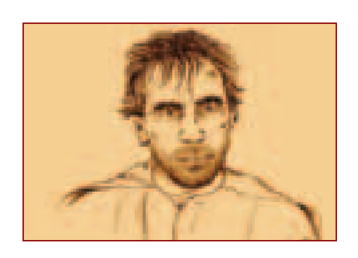
С хоррором тоже все верно. Нас берут атмосферой, лихо закрученным детективно-мистическим сюжетом и знатным следованием выбранной концепции. Никаких зомби из шкафов. Выискиванием окололинчевских выкрутасов, правда, можно тоже не заниматься – но, в конечном итоге, это и не то, что мы готовы потреблять в неприличных количествах. Эстетика «Черного зеркала» четко выверена, хотя и оставляет простор для умных, складно скроенных сюрпризов, без которых квест – не квест. В основном сюрпризов сюжетного толка. И это абсолютно правильно. Греет душу. Так и должно быть.

**Разработчики и издатели позиционируют «Черное зеркало» как horror adventure. И позиционируют абсолютно правильно**



## О КОМПАНИИ

Чешская компания Unknown Identity была основана в конце 1996 года. Через два года увидела свет их первая игра – Posel Bohu, существующая исключительно в чешскоязычном варианте. The Black Mirror (в оригинале – Posel Smrti) – второй проект разработчиков. И первый, предназначенный к worldwide-релизу.





## STILL ALIVE

Когда мы говорим о «Черном зеркале», то просто обязаны затронуть одну любопытнейшую тему. Его разработчиком является небольшая чешская студия, костяк которой составляют всего четыре человека. Вдумайтесь, четыре человека – и такой уровень реализации! Это люди, на которых стоит ровняться. Таких больше не делают. Последние мастодонты игродевелопмента, делом доказывающие, что маленькие студии, состоящие из одаренных энтузиастов (энтузиастов в хорошем смысле этого слова, а не доморощенных «энтузиастов», у которых за душой ничего кроме юношеского запала и нет) в состоянии держать марку, успешно функционировать и ни в коем случае не быть всенародным посмешищем. И очень показательно, что такие люди, какими являются **Unknown Identity**, оперируют в жанре квестов. Здесь не нужны дорогостоящие навороты. Обычно можно выплыть на вере в собственные силы, на осознании того, что руки у тебя заточены так, как надо. Креатив в жестких жанровых рамках, но без излишнего давления и без попыток угнаться за переменчивой модой и заскочить на острый, как лезвие бритвы, край научтехпрогресса. Наши аплодисменты чешским братьям – они возвращают нам уверенность в том, что дух старого геймдевелопмента жив.

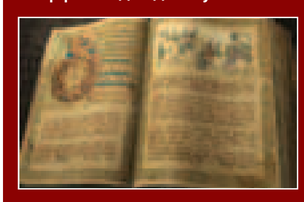
## СТРАСТИ-МОРДАСТИ

Одной из сильнейших сторон Unknown Identity следует признать умение грамотно выписывать сюжетную линию. И все время держать игрока в напряжении. Никогда не знаешь, что случится в следующий момент. Не ведаешь, что же происходит на самом деле. Не подозреваешь, какие еще древние тайны могут ждать тебя за очередным судьбоносным поворотом. Начинается все достаточно стандартно, но вполне интригу-



## ФАКТЫ

- **150** игровых локаций.
- **5** часов озвученных диалогов.
- Более двух десятков персонажей.
- Повествование разбито на 6 глав.
- Множество головоломок.
- Реалистичная анимация.
- Напряженная сюжетная линия.
- Эффекты дождя и тумана.



## POSEL BOHU

Первой игрой от Unknown Identity был квест Posel Bohu. Сразу оговоримся, что в шрифтах верстки нет чешских символов, а потому название здесь приведено не совсем корректно: над буквой «u» в слове «bohu» должен красоваться кружочек. Впрочем, не думаю, что для тебя это имеет принципиальное значение.
Широкого распространения игра не имела, worldwide-релиза не было. Что, впрочем, неудивительно, учитывая, что Posel Bohu была донельзя простеньким проектом. Запускалась она, кстати, даже на компьютерах с процессором 486 DX. Местная – то есть, чешская – пресса говорила о продукте буквально следующее: «Одна из лучших чешских адвенчур, выполненных в духе Indiana Jones. Но графика опять прихрамывает». Оценка: 6 из 10. Если интересно, можешь прочитать рецензию по адресу: http://bonusweb.idnes.cz/pc/recenze/p/poselbohu.html. Там, правда, все на чешском...





В древоизмельчителе на подходе к оранжерее Сэм обнаружит чью-то кровь




Помещения замка изобилуют портретами видных мужей из рода Гордонов

## КОМАНДА

Костяк команды разработчиков составляют четыре человека: программисты Марек Ганачек и Ян Хилгард, а также художники-аниматоры Павел Пекарек и Михал Пекарек. Кроме того, есть еще и пятый сотрудник – композитор Зденек Гоуб, ответственный за все музыкальное сопровождение «Черного зеркала».

юще. Главный герой прибывает в фамильное имение «Черное зеркало» на похороны любимого дядюшки. Запомните это имя – Сэм Гордон. Скоро в среде квестоманов оно будет ставится в один ряд с Габриэлем Найтом. Уже ставится. Естественно, «родовое гнездо» наш «подопечный» покинул много лет назад, естественно, воспоминания с ним связаны не самые радужные, естественно то, с чем мы сталкиваемся с самого начала – событие из ряда вон выходящее. Это затравка. Дальше, в лучших традициях детективных квестов, нам предстоит начать «свое собственное расследование». И тут нас ждет куча всего интересного. Нас с самого начала настраивают на то, что с мистикой нам придется сталкиваться не раз, не два, а прямо таки постоянно. От начала и до конца. Финал «Черного зеркала» вообще подобран на удивление удачно. Пусть на словах все эти «закрыть нечисти путь в наш мир», кровь на алтаре, как ни крути, звучат несколько вяло и даже обыденно, реальность «Черного зеркала» продемонстрирует нам все совсем с другого ракурса. Мрачно, пугающе и завораживающе красиво. Игроку остается ерзать на краешке стула, следить за изгибами, казалось бы, прямого как рельса сюжета и беспрерывно восторгаться. Тут нет никаких «а сейчас мы нагоним ужаса». Нас пугают тихо, спокойно, размеренно. По-умному. Без глупых «перегибов». Тревога, волнение – вот что мы чувствуем. А еще нам всегда безумно интересно, что же будет дальше. А это – признак мастерски поданного сюжета.

**Разработчики делают упор на рассказ истории, на мощный саспенс, в конце концов. Заскучать и расслабиться нам не дают**



## КЛАССИЧЕСКАЯ КЛАССИКА

Описывать геймплей «Черного зеркала» – занятие, идиотизм которого сравним с попытками рассказать, что такое «вид от









После 12-летнего отсутствия Сэм возвращается в свои апартаменты



третьего лица». Особых «шагов в сторону» по сравнению с квестовой традицией здесь нет. Скрупулезно обшариваем локации на предмет нахождения чего-нибудь полезного, пробираемся через чащобу диалогов, читаем дневники и прочие «записки на манжетах», штудируем «внутриигровую литературу». И решаем паззлы, которые в «Черном зеркале» не страдают от тотального алогичного кретинизма и не заставляют ни в чем не повинного игрока проклинать все на свете. Головоломок много, но они все, условно говоря, «маленькие». Решаются быстро, без особых проблем, и при этом, что удивительно, не отдают тупизной. Да и вообще вся игра достаточно проста – какой-то феноменальной замороченности (а такие вещи далеко не всегда является проекцией громадного IQ и невероятного кругозора авторов) тут нет. И, честно говоря, видеть ее и не хочется. Разработчики делают упор на рассказ истории, на мощный саспенс, в конце концов. Заскучать и расслабиться нам не дают. Думать приходится часто. Но в совсем уж дремучие дебри никто не гонит. Что, впрочем, не мешает порой «Черному зеркалу» страдать от болезней классических адвенчур, главной из которых является, пожалуй, проскальзывающая там и сям особая «квестовая логика». Это неизбежно и с этим стоит смириться. Поклонники жанра так вообще не просто смирились, а еще и смакуют такие вещи. Пусть даже это и несколько противоестественное занятие.

Не секрет, что «Черное зеркало» в первую очередь предназначено как раз для квестовиков. Им здесь уютно. Все знакомое, все родное. Качество – на должном уровне. Не то, что многочисленные грошовые (в интеллектуально-креативном плане) поделки, что так часто пролезают на рынок. Но достоинства «Черного зеркала» не ограничиваются грамотным апелированием к интересам любителей адвенчур. Располагая таким мощным «нагнетателем атмосферы» и так здорово прописанным сюжетом, детище чешских разработчиков становится вполне доступной и, главное, привлекательной вещью для большинства игроков. А такая, простите, «многозадачность» в большом почете. У нас, по крайней мере.

## POSEL SMRTI

Интересный факт. Рецензируемая на этих страницах игра имеет как минимум три названия. На Западе игру называют The Black Mirror. В России используется просто-напросто перевод английского названия – «Черное зеркало». А вот самое интересное – это чешское название игры, Posel Smrti. Трудностей с переводом возникнуть не должно, на русский это название буквально переводится как «Посланник смерти». Но для релиза по всему миру его дословно «перековывать» на английский не стали, а окрестили в честь замка, находящегося в центре событий, разворачивающихся в игре.
Чем не понравился прямой перевод «Messenger of death» непонятно. Возможно, все дело в Microsoft и их MSN Messenger. Авторские права там всякие...








## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Классический квест с проработанным напряженным сюжетом
– Не всем по душе приходится пиксель-хантинг и странная квестовая логика

**ГРАФИКА 5.0**
+ Шикарнейшие мрачные локации, огромное внимание к мелочам
– Слабенькие модели персонажей. И вообще, 800x600 – это несерьезно

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Отличная фоновая музыка, масса звуковых эффектов, включая необычные
– Не самая впечатляющая озвучка. Впрочем, не вызывающая отторжения

**ДИЗАЙН 8.0**
+ Прекрасный стиль и умело выдержанная атмосфера производят впечатление
– К дизайну локаций невозможно придраться. А вот к дизайну персонажей...

**УДОБСТВО 7.0**
+ Стандартный квестовый интерфейс – отточенный за века его использования
– По большому счету, вышеуказанный плюс порой превращается в минус

**ИТОГО**
Если ты любитель мрачных квестов – «Черное зеркало» должно быть в твоей коллекции



**7.0**

# CHICAGO 1930

## КРЕСТНЫЙ ПАПИК




Кто тут безобразия нарушает? Предъявляем документики!

Slow-motion выглядит именно как замедленная съемка

Текст: Иван Гусев

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Strategy / Tactics |
| ИЗДАТЕЛЬ | Wanadoo |
| РАЗРАБОТЧИК | Spellbound Studios |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.chicago1930-game.com |

**Большинство разработчиков, сотворив однажды хит и заняв нишу в игровой индустрии, не торопятся покидать теплое, насиженное местечко. Ремесленники, трепетно относящиеся к полученной в ПТУ специализации, чураются нового. Плевать, что творческая агония, самоповторы и откровенный плагиат неизбежны. Главное, сейчас они зарабатывают на хлеб без масла и вполне довольны жизнью. А в стороне от ремесленников стоят творцы и свысока посматривают на работяг. Они рады новым идеям; они не боятся экспериментов. Они вне системы.**

После выхода действительно хорошей игры ***Desperados*** немецкая студия **Spellbound** из малоизвестного разработчика «на побегушках» превратилась в уважаемую компанию, от которой многого ждали и в которую готовы были инвестировать деньги. Анонсы посыпались один за другим: ***Robin Hood***, ***Vampire Hunter***, ***Chicago 1930***. И как гром посреди ясного неба прозвучало официальное заявление основателя компании **Армина Гессерта** (Armin Gessert): *«Spellbound не будет разрабатывать **Desperados 2**!»*. Сейчас, когда Desperados 2: Cooper's Revenge уже объявлена, компания упорно молчит о причинах такого решения. Однако при желании можно догадаться, что толкнуло Spellbound в мир полного 3D и экшена, скрещенного с тактикой.

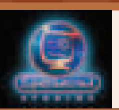
Возможно, кто-то из читателей в недоумении воскликнет: «Эй, мне казалось, это рецензия ***Chicago 1930***... Или я что-то путаю?». Нет, все верно – на повестке дня стоит Chicago 1930, игра-дежавю. Давайте выясним, какой стиральный порошок лучше: Ariel Commandos или Tide Chicago 1930, а к тайне рождения Desperados 2 вернемся в конце статьи.

### НЕПРИКАСАЕМЫЕ, НЕ ПРИКАСАЙТЕСЬ!

Когда разработка Chicago 1930 еще только началась, игра была посвящена знаменитому мафиози Аль Капоне, и даже носила его имя. Впоследствии – по причинам, так и оставшимся невыясненными *[угрозы от наследников?.. – ред.]* – немцам пришлось отказаться от первоначальных замыслов и сменить вывеску, заодно отказавшись от персоналии «врага № 1». Впрочем, первоначальная концепция игры практически не изменилась.

Сюжет игры полностью выражен в ее названии. Америка, годы Великой депрессии, могучие крестные папики, безжалостные преступники, и, ко-

**Логика создателей попросту не поддается объяснению – нечто в духе «трижды прокричи «ку-ка-ре-ку!», вдруг чего и случится»**



## О КОМПАНИИ

Немецкая студия Spellbound была основана в 1994 году и разработала пять игр – Perry Rhodan: Operation Eastside, Airline Tycoon, Desperados, Robin Hood и Chicago 1930. Контора расположена в маленьком городе Реймсе, прямо на границе с Францией. Большинство сотрудников немецкой студии Spellbound – французы



нечно же, «неприкасаемые» – специальный отряд ФБР. Игроку на выбор предлагается две компании по десять миссий каждая. Первая – за мафию, вторая – за ФБР, играть можно в любом порядке. В компании за мафию героя зовут Джек Беретти, и он – редкостный отморозок, работающий на криминального авторитета. Представителя ФБР зовут Эдвард Нэш, большой умница и чистоплюй, не желающий пачкать руки даже в крови мафиози. Если Беретти, заведение за заведением, подчиняет Чикаго власти Дона Фальконе, то доблестный служитель закона Нэш борется с преступностью, выметая из города бандюганов. Посещая при этом те же самые заведения, в которые наведывается наш злодей Беретти. Что поделаешь, художники не перетрудились – количество локаций ограничено.

## ПРИВЕТ, МОЗГ!

Те, кто говорят, что тактические стратегии в чем-то сродни квестам, недалеки от истины. В принципе, во время брифинга миссии нам рассказываются условия пазла и дается необходимый инструментарий для его решения. Решений может быть несколько, но суть не меняется – надо напрячь мозги и решить задачку. То же самое и здесь, только, к сожалению, Chicago 1930 не радует разнообразием заданий: захватить казино, убить всех врагов, разгромить подпольный склад алкоголя, принадлежащий конкурирующему мафиозному клану. На долю Эдварда Нэша выпали чуть более интересные миссии: освободить заложников, конвоировать криминального авторитета, схватить особо опасного преступника.

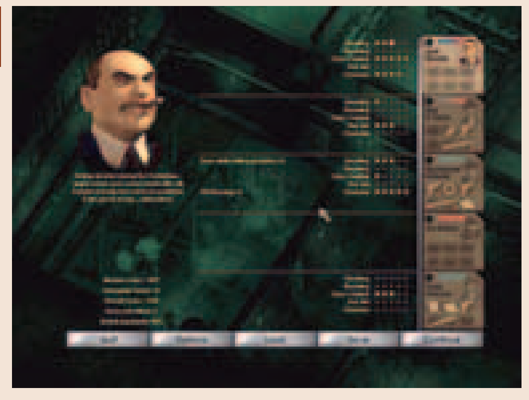
Позвольте немного поворчать по-стариковски, но складывается стойкое впечатление, что в Spellbound всем было просто-напросто лень думать. В ре-

## ФАКТЫ

- **2** кампании: за мафию и за ФБР
- **5** – максимальное количество людей в команде
- **10** минут потребовалось, чтобы понять, во что я вляпался
- **20** ужасающих, однообразных миссий
- **47** разбитых ящиков с алкоголем на подпольном складе



## ПСЕВДО-RPG



Отдавая дань сложившейся моде, разработчики привнесли в игру некоторые RPG-элементы. В основном они выглядят так: по завершении миссии игроку сообщается, насколько он был хорош, и предлагается улучшить способности своих персонажей в стрельбе, бросках, ближнем бою, оказанию первой медицинской помощи и харизме. Правда, какую-либо практическую ценность имеют разве что развитые умения стрелять и лечить. Все остальные способности приделаны, что называется, для галочки.

Появление в игре так называемых RPG-элементов почти не сказывается на геймплее. Действительно, зачем тренировать своих героев – ведь враги-то умнее не станут.



Slow-motion не оставляет врагам никаких шансов – они слишком медлительны



Это не ограбление ресторана. Просто кто-то забыл спрятать «пушку»

### ОБРАЗЦОВАЯ РАБОТА



Отличный пример качества работы Spellbound. В первой миссии за Эдварда Нэша: оттащи в сторону труп, который фотографировали полицейские. Фотографы, как ни в чем не бывало, продолжат щелкать камерами.

зультате родился уродец, где логика создателей совершенное не поддается объяснению (нечто в духе «трижды прокричи «ку-ка-ре-ку!», вдруг чего и случится»). Не в силах загадать загадку позаковыристее, разработчики развлекаются тем, что заставляют геймеров без устали обыскивать тела убитых или оглушенных врагов в поисках ключей от многочисленных запертых дверей. Господа, и это вы называете вызовом? Расслабься, мозг, твое присутствие не требуется.

### КУНСТКАМЕРА ИДИОТИЗМА

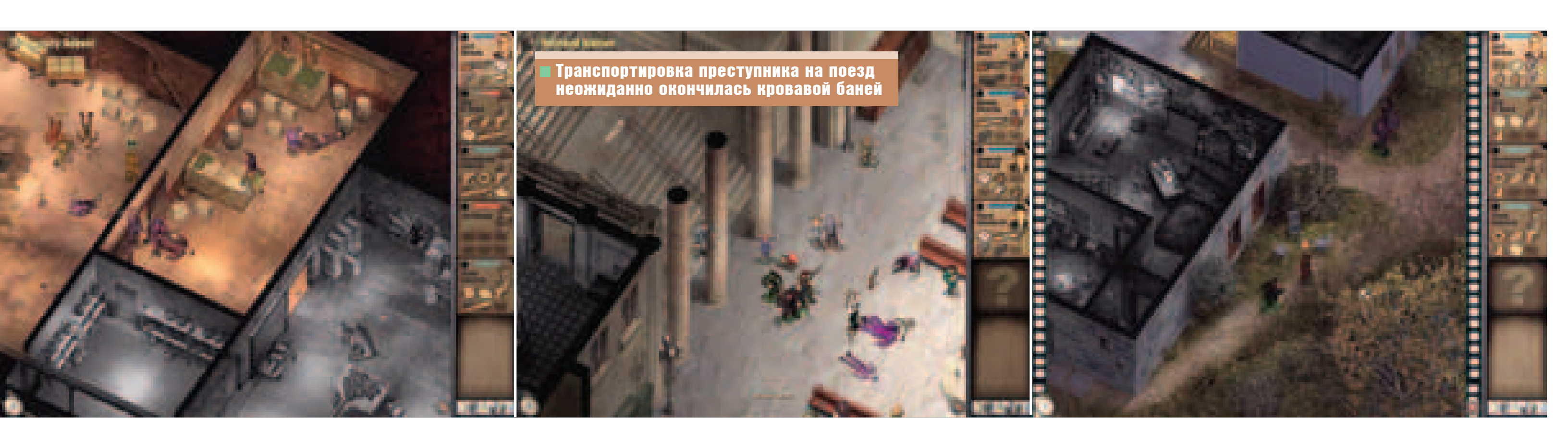
После первого запуска понимаешь: подобный геймплей тебе не в новинку. Все это ты уже видел сотню раз. Тем не менее, ты продолжаешь играть, надеясь на лучшее и не переставая мысленно задавать один и тот же вопрос: «А что-нибудь поинтереснее будет?». Через пару часов становится ясно: не будет. Разработчики по-прежнему считают, что изначальная формула успеха ***Commandos*** неподвластна времени.

Искусственный интеллект действительно ужасен. Chicago 1930 – настоящая «кунсткамера»: более тупых врагов просто не найти! Бороться с ними жутко скучно; а других, извините, нет. Любой гад выносится двумя выстрелами из любого оружия. Можно тихонечко подкрасться к врагу сзади и оглушить, но лень тратить время. Пустое это. Ты будешь избивать бандита в одном углу комнаты, а его напарник, стоящий в другом, будет стоять истуканом, скромно потупив глаза.

### НАПОСЛЕДОК О ХОРОШЕМ

Дамы и господа, в завершении хочется поговорить о плюсах Chicago 1930. Во-первых, это – м-м-м... кхе-кхе... можно ста-

**Ты продолжаешь играть, надеясь на лучшее и не переставая задавать один и тот же вопрос: «А что-нибудь поинтереснее будет?»**



Транспортировка преступника на поезд неожиданно окончилась кровавой баней





Упс! Кажется, я перепутал двери

кан воды, пожалуйста? Спасибо большое. Итак, о чем это я? Плюсы-плюсы… Ну-у-у-у… в принципе, фишка со slo-mo в тактической стратегии довольно любопытна. Она пришла на смену паузе и неплохо ее заменила. Жаль только, игра не самая подходящая.

Графика… Здесь не без проблем. Лет десять назад подобные «красоты» пошли бы «на ура!», но на дворе все-таки 2004-й год. Модельки героев почти одинаковые, любимый цвет – серый. Да, кстати, довольно часто случается, что в совершенно провальной игре звучит превосходная музыка. Так вот, к Chicago 1930 это не относится. Банальные псевдоджазовые зарисовки, способные разве что послужить причиной головной боли.

Ладно, забудем о хорошем. Лучше, все-таки, честно признать: нас нае… пардон… обманули. PR-отдел Spellbound всегда прекрасно отрабатывал свои гонорары. Продукт рассчитан исключительно на невзыскательных фэнов жанра и… немцев (в Германии любят своих игроделов, и местные обозреватели ставят Chicago 1930 аж по 70 баллов из 100). Пусть и без особого удовольствия, фэны и немцы скушают предложенную кулебяку, и через годик-другой получат добавки. Надо ли?

## ОБЛЕГЧИСЬ

Ты все-таки играешь в Chicago 1930? Странно. Настоятельно рекомендую нажать F11 и ввести:

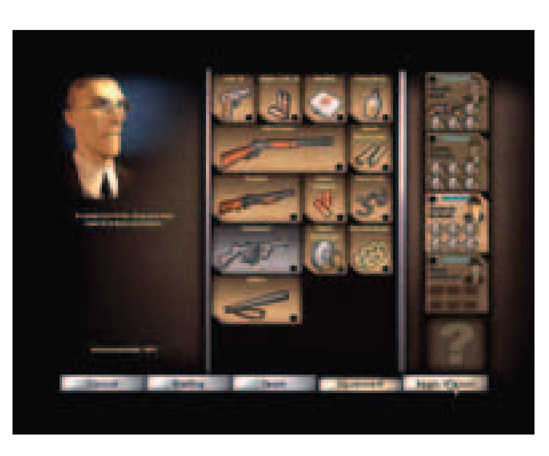
- **GHOST** – невидимость;
- **DISPLAY** – показать всех врагов;
- **WINNER** – выиграть миссию;
- **BLOOD** – и ты узришь кровь;
- **I AM THE WINNER** – выиграть целую кампанию;
- **REPORT** – полный лист заданий по миссии;
- **SEEKANDDESTROY** – показать все ключевые точки миссии;
- **PAMELA ANDERSON** – враги станут допускать грубые ошибки в ближнем бою;
- **NUKE** – убить всех врагов на уровне;
- **FREEZE** – «заморозить» всех NPC уровня;
- **LOOSE** – проиграть миссию;
- **AI** – показать всю информацию по AI;
- **MORPHEUS** – оглушить всех выбранных NPC.




## ПОРА БЫ

В течение последних нескольких лет Spellbound продавала одну и ту же полудохлую курицу. Анонс каждой новой игры как две капли воды напоминал анонс предыдущей. Нововведения сводились к минимуму, и были, так сказать, чисто косметическими. Выбиралась другая временная эпоха, пара новых тактических фич; место действия переносилось, допустим, на Мадагаскар – и, пожалуйста, игра готова. Под личиной разработчика игр прятался завод по производству вторсырья.

К счастью, руководство компании, кажется, осознало наконец: курица, несущая золотые яйца, все-таки сдохла. Выбранный путь – тупиковый; надо срочно что-то менять. Так и появилась Desperados 2. Игра, которую, кажется, стоит подождать. Что касается Chicago 1930, то она недостойна твоего внимания, если ты не коллекционер абсурда и недоразумений.



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0**
+ Если хорошо принюхаться, можно почувствовать дух золотого века мафии
– Упрощенность геймплея заставляет быстро разочароваться во всей игре

**ГРАФИКА 3.0**
+ Из движка Desperados и Robin Hood выжали последние соки. Браво
– Лучшее поддерживаемое разрешение – 1024x768. Серость повсюду

**ЗВУК И МУЗЫКА 3.0**
+ Саундтрек Chicago 1930 украсил бы порнофильм среднего качества
– Слабая и непрофессиональная фоновая музычка – причина головной боли

**ДИЗАЙН 4.0**
+ Казино, рестораны, мотели, подпольные склады алкоголя – все на месте
– Каждая локация используется для разных задач, и не по одному разу

**УДОБСТВО 6.0**
+ Парень, у тебя мышка есть? Если есть – будешь играть без проблем
– В Chicago 1930 скучно до зевоты. Рекомендуется играть на сон грядущий

**ИТОГО**
Атака клонов все продолжается. Этот – сегодня самый гадкий. В расход!

**3.0**

# SONIC ADVENTURE DX: DIRECTOR'S CUT

## СО СКОРОСТЬЮ ЕЖИКА




| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Action |
| ИЗДАТЕЛЬ | Sega |
| РАЗРАБОТЧИК | Sonic Team |
| ПОЙДЕТ | Процессор 600MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.sonic-dx.com |

Хотя сама по себе сцена вполне невинна, развратом от нее буквально веет



## О КОМПАНИИ

Sonic Team – внутренняя команда Sega. По названию понятно, что занимается она в основном созданием игр о Сонике. Причем брэнд – Sonic – стал популярнее героя, носящего это имя. В массовом сознании сложился стереотип, что если уж Sonic Team за что-то берется, обязательно получится что-нибудь многообещающее.

Текст: Олег Шолохв

**Скажи мне, дорогой читатель, ты себе ежика представляешь? Какие ассоциации у тебя возникают, когда ты слышишь об этом животном? Мне, например, сразу приходят мысли о том, что кому-то было очень-очень лень придумывать очередное название очередному лесному обитателю, поэтому этот кто-то просто взял наугад две соседние буквы в алфавите и составил из них слово. Получилось, вроде, неплохо. Но ежик – это не только смешное название. Это еще и утыканный колючками дикий зверь, умеющий потрясающе громко топать, когда бегает по паркету.**

Кстати, ваш покорный глубоко убежден, что способность бегать – главное в ежиках. Все равно ничего полезного они делать не умеют, а это у них хотя бы забавно получается. До того забавно, что одна компания в буквальном смысле сделала себе имя на этой их способности. Так что если ты всю жизнь мечтал почувствовать себя ежом (скоростным ежом, могу добавить!), ***Sonic Adventure DX*** – единственное, чего тебе не хватало, чтобы мечта стала явью.

## РОЖДЕННЫЙ БЕГАТЬ

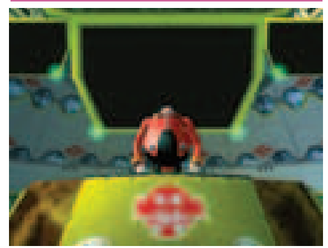
Соник (Sonic) – зверь заморский, на PC до сих пор не появлявшийся. Поэтому с наскока его не возьмешь (на ежей вообще лучше не наскакивать – чревато). Тут подход нужен. Если ты думаешь, что перед тобой очередной приставочный платформер, спешу обрадовать: это не так. Точнее, не совсем так. Чтобы понять, что такое Sonic Adventure DX, вспомни любой классический платформер. Потом представь, что кто-то прямо во время игры нажал на 'fast forward', и картинка понеслась с такой скоростью, что тебе остается только сидеть и тихо офигевать от происходящего. Представил? Так вот в Sonic Adventure DX все еще быстрее – раза в два.

Назвать эту игру гонкой формально нельзя. Хотя «симулятор гоночного ежа» звучит неплохо, да и суть отражает вполне точно... Короче, неважно, как называть. Главное, что пол-игры тебе придется мчаться по трассе к финишу, злобно поглядывая на предательский секундомер. При этом все основные элементы платформера действительно на месте: сбор золотых колечек, прыжки по висящим в воздухе островкам, и, разумеется, поединки с суперзлодеем по имени Доктор Роботник (Dr. Robotnik). И все это со скоростью звука!

Большинство уровней в Sonic Adventure DX спроектированы таким образом, что пробежать их можно, не останавливаясь ни на секунду. Во время гонок практически не придется самому куда-то прыгать: Соник и сам все сделает, ты, главное, рули! Потому что разогнавшийся еж – страшная штука. Передвигается он с такой скоростью, что может себе позволить наплевать даже на гравитацию. Именно поэтому гоночные уровни в игре представляют собой форменные американские горки. Людям, страдающим морской болезнью, за Sonic Adventure DX лучше не садиться.

Но не все так радужно. Рано

## ЗЛОДЕЙСКИЙ ЗЛОДЕЙ



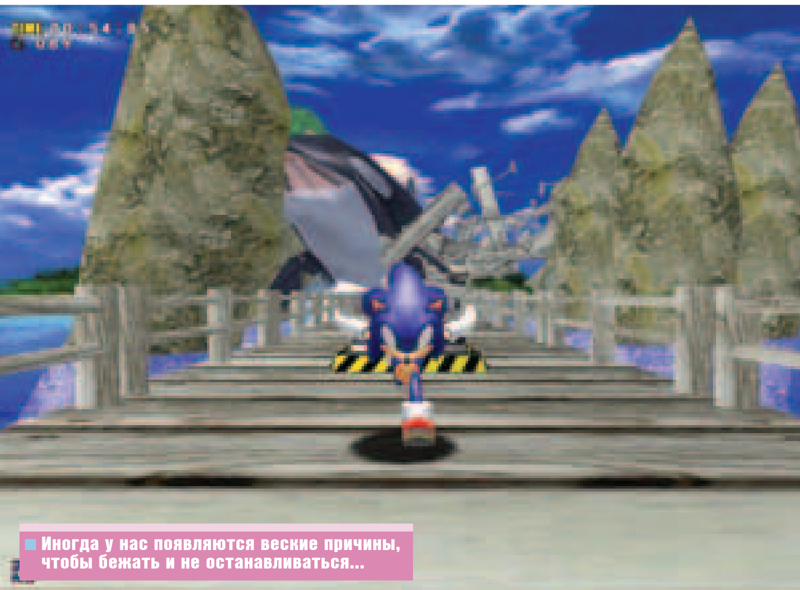
Доктор Роботник – один из самых харизматичных злодеев на моей памяти. Всю игру он ворует у наших героев волшебные камни и скармливает их своему чудо-монстру, который от этого растет. Самое интересное, зачем ему это надо. Роботник хочет стереть с лица земли родной город Соника и построить на его месте мегаполис имени себя. И все. Никакого мирового господства, никаких имперских амбиций.



**Разогнавшийся еж – страшная штука. Передвигается с такой скоростью, что может себе позволить наплевать даже на гравитацию**



Сделать мертвую петлю для Соника – пара пустяков



Иногда у нас появляются веские причины, чтобы бежать и не останавливаться...



Томный взгляд, длиннющие ресницы, мини-юбка... Похоже, Сонику будет сложно сохранять хладнокровие





или поздно забег заканчивается, и наступают суровые пешеходные будни. Тогда приходится заниматься нудным поиском ключей, на удивление неинтересным exploring'ом и прочей дребеденью. Обычно столь резкая смена темпа проходит весьма болезненно. В такие моменты хочется, чтобы всю игру можно было пробежать от начала до конца, не останавливаясь. Это было бы по-нашему, по-соникoвски.

## ПЛЮШЕВЫЙ ДУРДОМ

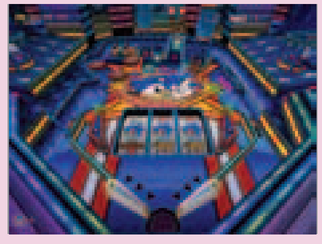
Как ни странно, Sonic Adventure DX – игра не только про Соника. Ежик нам п опался весьма общительный и харизматичный, так что друзей у него, как гря... много у него друзей. И за всех них можно поиграть. Причем для каждой зверюшки создан свой набор уровней. Да и стиль прохождения у всех разный. Кто-то, как Соник, любит побегать, а кто-то и покрушить все вокруг. Однако альтернативные варианты прохождения игры выглядят лишь как бонус, потому что по интересности им далеко до основной «кампании».

Но с друзьями все равно лучше, чем без них. При первом взгляде на весь этот плюшевый зверинец возникает мысль, что есть в этих зверюшках что-то очень-очень нездоровое: лисенок с двумя хвостами, гигантский фиолетовый... бамбр, наконец, эта розовая подружка Соника... А что я такого сказал? Она действительно розовая! Кстати, прикольная до одури. Как, впрочем, и все остальные плюшевые друзья.

Вообще, дизайн всего и вся – едва ли не главный козырь Sonic Adventure DX. Несмотря на внушительное число технических недостатков, происходящее на экране неизменно ласкает глаз. Хотя количество полигонов на объект здесь, прямо скажем, никакое. Да и текстуры многие размазаны сверх всякой меры. Ну, так а чего ж ты хотел от движка, которому 4 года? Высокотехнологичностью никто нас поражать и не собирался. Хотя это не помешало разработчикам переработать систему освещения, в результате чего многие уровни в буквальном смысле засияли новыми красками.

## ПОЧЕМУ DIRECTOR'S CUT?

Sonic Adventure DX: Director's Cut представляет собой облагороженный порт вышедшей в 2000 году на Dreamcast культовой игры – Sonic Adventure. Так как просто портировать проект, которому стукнуло почти 4 года, как-то неудобно, разработчики решили добавить туда всевозможных бонусов. Типа дополнительных мини-игр. Правда, чтобы их открыть, придется здорово попотеть, так как дают их только за выдающиеся результаты забегов. А чтобы их добиться, нужно потратить на тренировки не один



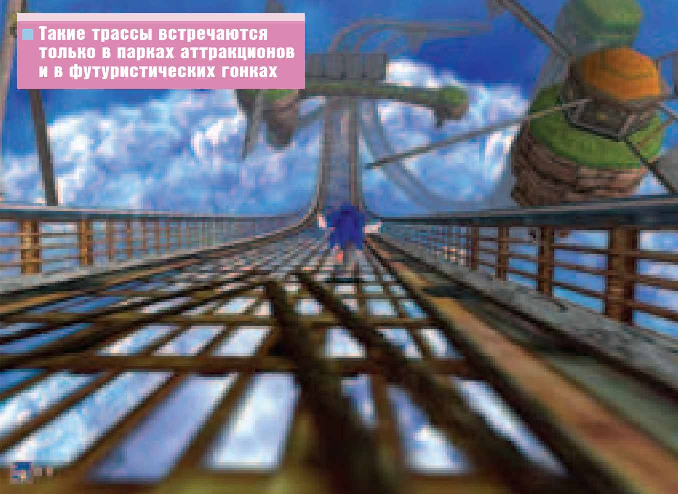
час. Наградой, помимо самих мини-игр, станет высокий рейтинг и место в таблице рекордов. Ну, и чувство собственной крутости, конечно.








Психоделический дизайн уровней? Не то слово!


Такие трассы встречаются только в парках аттракционов и в футуристических гонках





## ФАКТЫ

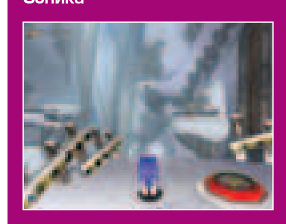
**6** неподражаемых экстравагантных героев

**7** камней, которые хочет сожрать злобный монстр

**3** варианта исхода каждой миссии

**1** суперзлодей, мечтающий построить собственный город

**60** км/ч – средняя скорость передвижения Соника



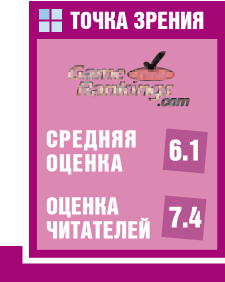
## ЗА РУЛЕМ

Как и подобает любому уважающему себя платформеру, Sonic Adventure DX не знает о существовании такого устройства, как клавиатура. То есть играть с нее, конечно, разрешается, но о возможности настройки клавиш лучше сразу забудь. Что и говорить – неприятно. Хотя если бы кнопки все-таки можно было назначить самостоятельно, управление от этого намного удобнее не стало бы. Тут определенно нужен геймпад. Без него за Sonic Adventure DX лучше вообще не садиться. Хотя даже владельцев этого хитроумного устройства ждет немало проблем с интерфейсом. Камера, висящая за спиной у Соника, обладает собственным «интеллектом», только ты едва ли сможешь это почувствовать. Можешь не сомневаться: если тебе нужно куда-то посмотреть, камера уже наверняка развернулась в противоположную сторону. Проблема в большинстве случаев решается с помощью двух кнопок, но это, опять-таки, актуально только для геймпада. При использовании клавиатуры даже они практически бесполезны. А иногда не спасает вообще ничего, и приходится действовать вслепую. К счастью, все эти проблемы, в основном, касаются «пешеходной» части игры. Во время забегов управлять ежом куда проще и приятнее.

## ПУСТИ ЕЖА НА PC

Sonic Adventure DX, конечно, игра для довольно специфической аудитории – в частности, для тех, кто не испытывает идиосинкразии к консольным играм. Платформеры на PC – экзотика, прелесть которой понятна далеко не всем. Правда, здесь мы говорим о весьма и весьма необычном представителе жанра, но от этого его, жанра, экзотичность меньше отнюдь не становится. И все же, это классика. Причем не стареющая и не умирающая. А классика – такая коварная штука... если один раз очарует, потом уже сопротивляться бесполезно. Потому что любовь имеет привычку нагрянуть, когда ее совсем не ждешь...

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.4



## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** 7.0
+ Уникальная смесь жанров представляет как минимум академический интерес
– Игра явно не для всех. Платформеры – не самый уважаемый на PC жанр

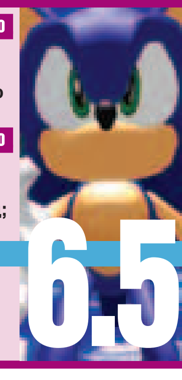
**ГРАФИКА** 5.0
+ Психоделически яркие текстуры, довольно неплохая модель освещения
– Мало полигонов, мало объектов в кадре, простенькие спецэффекты

**ЗВУК И МУЗЫКА** 8.0
+ Музыка выше всяких похвал. Невероятно ярко, стильно, но ненавязчиво
– Озвучка некоторых героев оставляет желать лучшего. Актеры халтурили

**ДИЗАЙН** 8.0
+ Незабываемые персонажи; потрясающие своей необычностью и красотой уровни
– Редко, но все же попадаются удивительно скучные и безжизненные локации

**УДОБСТВО** 5.0
+ Во время забегов вспоминать об управлении практически не приходится
– Для нормальной игры необходим геймпад; камера почти не поддается дрессуре

**ИТОГО**
Весело, быстро, свежо и стильно. Перед употреблением купить геймпад



**6.5**

# LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

## ДУШЕГУБ И КРОВОПИЕЦ – ДУБЛЬ ПЯТЬ



Текст: Роман Епишин



С помощью телекинеза воинов можно насаживать на шипы. Такая мелочь здорово разнообразит геймплей



Акробатике Разиэля позавидуют Лара Крофт, Киану Ривз и персидский принц вместе взятые

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | Action |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Eidos Interactive |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Crystal Dynamics |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 700Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1.3Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | Один |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Два |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.eidosinteractive.co.uk/gss/lokdefiance |

**Вот уже на протяжении восьми лет мы следим за событиями вампиро-демонического сериала о Каине и Разиэле. Из серии в серию, из части в часть симпатичный вампир и полусгнивший демон заняты мщением друг другу. Игрок в этом балаганчике выступает в роли то одного, то другого. *Legacy of Kain: Defiance* имеет лишь одно существенное отличие от досточтимых предшественников: подвергать окружающих ласке, причинять им радость и наносить добро мы будем руками обоих непримиримых врагов сразу.**

### ПРОЩАЙ, МАРИЯ! ПРОЩАЙ, ХУАН КАРЛОС!

Сюжет пятой части злоключений недругов выстраивается вокруг... их конфликта. Неожиданно, правда? При этом события, имена и названия составляют такое густое и едкое зелье, что переварить его под силу лишь истинным фанатам саги, прошедшим не по разу каждую из ее частей. Впрочем, если ты – поклонник мексиканских сериалов, то чувствуй себя как дома. Вряд ли стремление Каина пообщаться с Мебиусом, дабы узнать, что произойдет, когда вековая война с Разиэлем завершится, покажется сложнее судьбы какой-нибудь «простомарии». Равно как и не удивит неуемное желание Разиэля вырваться из мира теней, чтобы исполнить предначертанное судьбой.

Считаешь, столь хитро вывернутые перипетии тебе не по плечу? Тогда забудь о них! Благо, мудреный сюжет на достоинства и недостатки игрового процесса никоим образом не влияет.

### TOMB RAIDER, ДЕМОНЫ, ВАМПИРЫ

Геймплей в пятой части сериала отличается от предыдущих частей... Стоп, а чем же он отличается? А ничем он, дорогой читатель, не отличается. Напоминает модернизированный и модифицированный ***Tomb Raider*** с двумя уродцами вместо грудастой брюнетки. То есть нас ждут безумно увлекательные «прыгательные» комбинации, квесты, связанные с различными ловушками, и, конечно, небольшие конфликты с местными обитателями. Развлекательная ценность первых двух компонентов крайне сомнительна, а вот изящно посражаться – можно и нужно.

Батальный механизм у **Crystal Dynamics** удался на славу. Оба персонажа радуют красивыми, грациозными комбинациями ударов; правда, часто они одинаковы у обоих героев. Бойцы способны не только хлестать противников наотмашь, но и подбрасывать несчастных смертных в воздух, красиво

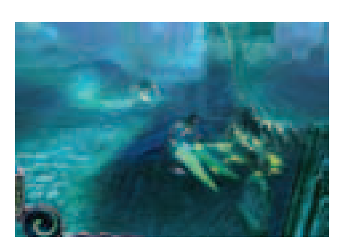
**Непростительно часто зрелищность боя сводится на нет глупой камерой, вдохновенно демонстрирующей какие-нибудь кусты**



## О КОМПАНИИ

■ Eidos Interactive – настоящий мультиплатформенный гигант. Основанное в 1990-ом году издательство сколотило славу на таких хитовых сериалах, как Commandos, Soul Reaver и, конечно, Tomb Raider. Включение в состав компании талантливой студии Crystal Dynamics в 1998-ом году явилось важным шагом на пути к успеху.





бить в прыжке и даже отталкивать или притягивать бедолаг телекинезом. Люк Скайуокер отдыхает!
Никуда, к счастью, не исчезли и такие милые черты характера героев, как склонность к пожиранию душ и поглощению крови. Первым промышляет Разиэль, вторым порой грешит Каин. Пусть фишка уже не выглядит оригинальной, но она всяко лучше банальных аптечек, которые сотрудники Красного Креста умудряются доставлять в самые глубокие подземелья и никому неведомые храмы.
Кроме того, и Разиэль, и Каин располагают парой эксклюзивных приемов. Вампир, например, может эффектно «просачиваться» сквозь решетки, и активно применяет способность становиться бесплотным при уходе от ударов. Демон, в свою очередь, умеет летать. Ну, вообще-то, летать – это громко сказано; скорее, планировать, как белка-летяга. Вот только неплохие аэродинамические свойства демонического тела здорово подпорчены. Чем? Дьявольской смесью из отвратительного консольного управления и совершенно безбашенной камеры.

## ПАЛЬЦЫ ВЕЕРОМ

На доведение до ума конфигурации клавиш я потратил добрые десять минут, что для экшена средней руки, согласись, многовато. Начальная раскладка затачивалась явно не под человеческие конечности – этакая Кама Сутра для пальцев. К сожалению, решением мышино-клавиатурного вопроса проблемы не заканчиваются. За что обычно люто ругают экшены от третьего лица? За чрезмерно интеллектуальную камеру, чьи представления о выгодном ракурсе постоянно поражают своей, скажем так, оригинальностью. Legacy of Kain: Defiance участи быть не-

## ФАКТЫ

**2** люто ненавидящих друг друга героя

**6** глобальных локаций со множеством уровней в каждой

**6** сюжетных персонажей, не считая Каина и Разиэля

**5** базовых видов атаки, складывающихся в комбинации

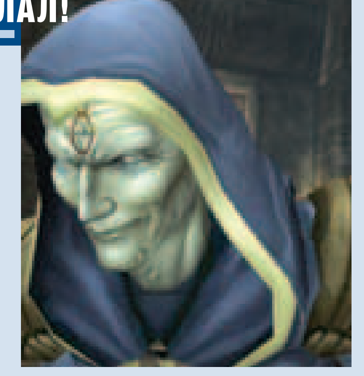
■ более 10 часов геймплея

**1000** ярких эпитетов в адрес создателей камеры



## СОХРАНИЛСЯ – ВСЕ ПРАВИЛЬНО СДЕЛАЛ!

Legacy of Kain: Defiance является счастливым обладателем необычной системы сохранений. С одной стороны, налицо приставочный пережиток – деление на контрольные точки, в которых происходит автоматическое запоминание. С другой – привычное для PC-игроков право давить «Save Game» в любой момент. Сочетается первое со вторым довольно просто. После скоропостижной кончины и неминуемой загрузки игрок попадает в контрольную точку текущего отрезка уровня. Однако если он сохранялся вручную где-то дальше по ходу движения, все решенные квесты и убитые противники так и останутся решенными и убитыми. Герою в гордом одиночестве придется проследовать до места гибели и лишь оттуда продолжить активные боевые действия. Сохранение и загрузка происходят очень быстро, почти незаметно. Учитывая, как часто дурацкая камера заставляет промахиваться мимо карнизов, сей факт не может не радовать.

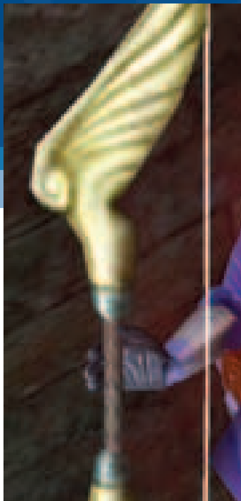




■ Хитрый дед еще свое получит!



■ Вредоносных сцен секса в игре нет, только насилие

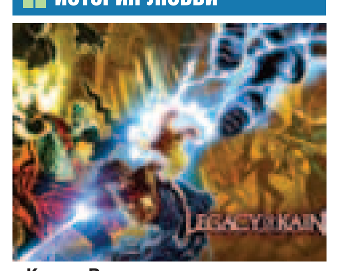




А здесь мы видим, как из людей делают воблу



## ИСТОРИЯ ЛЮБВИ




Каин и Разиэль неравнодушны друг к другу уже очень давно. Их приключения начинаются в далеком 1996-ом с выхода Blood Omen: Legacy of Kain. В 1999-ом за ним последовал Legacy of Kain: Soul Reaver, в 2001-ом свет увидел Soul Reaver 2, в 2002-ом миру явился Blood Omen 2, а под занавес уходящего 2003-го мы получили Legacy of Kain: Defiance. Таким образом, Crystal Dynamics выпустила пять игр в рамках одной серии, и даже последняя из них еще интересна. Вот у кого нужно учиться Core Design, чей Tomb Raider за тот же срок скатился в безвестность.

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




| | |
|---|---|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 7.5 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 6.4 |

цензурно обласканной тоже не избежала. Мало того, виртуальный оператор в ней страдает еще большей потерей пространственной ориентации, чем в прочих играх. Непростительно часто зрелищность боя сводится на нет глупой камерой, вдохновенно демонстрирующей какие-нибудь кусты вместо яростно дерущихся персонажей. По той же причине бывает непросто обнаружить выход на следующую локацию или заметить очередной скалистый уступ для прыжка.

Финальный же аккорд по натянутым струнам нервов дает управление движением. Сколько ни ругали предыдущие части серии за неуместное копирование приставочной системы – впустую. Загвоздка все та же: если нам демонстрируют персонажа со спины – стрелка вверх (клавиша W) отвечает за движение вперед. Если герой стоит к монитору боком, вперед уже бежим с помощью стрелок вправо или влево (клавиш D или A). До позеленения неудобно, особенно при резкой смене ракурсов. К тому же игрушка изобилует всевозможными обрывами, пропастями и уступами, где лишний шаг – верный путь к внеплановой загрузке.

## С ПИВОМ ПОТЯНЕТ

Вдоволь насквернословившись и слегка пообвыкнув, ты, вопреки вышесказанному, имеешь много шансов получить от игры стоящее потраченных денег удовольствие. Те фрагменты боя, которые камера позволяет увидеть, действительно хороши, да и графически Legacy of Kain: Defiance требованиям эпохи соответствует. Здесь тебе и шейдеры пиксельные, и полигонов стада многочисленные, и персонажи (особенно главные) детализированные. Отлично смотрятся световые эффекты и блики в гротах с неспокойными подземными озерами. Все это несколько компенсирует негатив, выводя игру в ряды, конечно, не хитовых, но вполне играбельных проектов. Как говорится, с пивом потянет.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**

+ Эффектные сражения, присутствие Каина и Разиэля в рамках одной игры
− Вот только геймплей от героя не зависит: все те же прыжки, бои, загадки

**ГРАФИКА 7.0**

+ Отличная анимация, высокий уровень детализации
− Несерьезные приставочные спецэффекты, корнями восходящие к SNES

**ЗВУК И МУЗЫКА 6.0**

+ Мрачная музыка соответствует антуражу, не отвлекает и не раздражает
− Ничем не примечательная музыка, полное отсутствие нововведений

**ДИЗАЙН 8.0**

+ К оформлению претензий нет, выдержан формирующий атмосферу стиль
− Структура уровней не так удачна – есть где поплутать и запутаться

**УДОБСТВО 3.0**

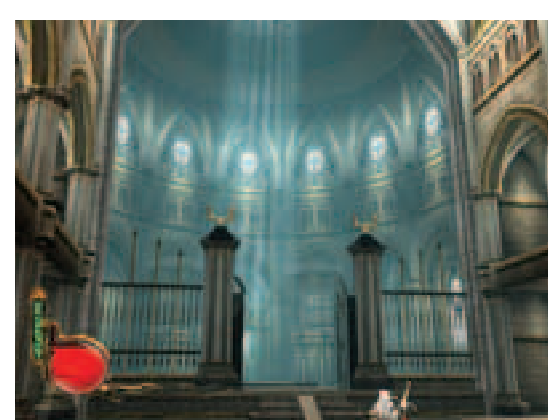
+ Трудно придумать, что сюда втиснуть. Разве что: к ЭТОМУ можно привыкнуть
− Создателям камеры лучше изменить имена и внешность, их уже ищут...

**ИТОГО**



Самое время красиво и благородно закончить сериал. Финал был бы достойным.

**6.0**



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

# СКУБИ-ДУ!™

ЧЕТЫРЕ УДИВИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В КОМПАНИИ С САМОЙ ВЕСЕЛОЙ СОБАКОЙ ПЛАНЕТЫ

1С ИГРОТЕКА NIVAL Скуби-Ду!

1С ИГРОТЕКА NIVAL Скуби-Ду! Загадка Сфинкса

1С ИГРОТЕКА NIVAL Скуби-Ду!

1С ИГРОТЕКА NIVAL Скуби-Ду! Приключения в городе призраков












# MONSTER GARAGE: THE GAME

## КАК ПОТРАТИТЬ $3000 ЗА 7 ДНЕЙ




Текст: Кирилл Аврорин



А это мы в процессе установки второго движка в кузов. Правда, здорово?



Вот та самая «Скорая помощь». И работа над ней только-только началась...

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Simulator |
| ИЗДАТЕЛЬ | Activision Value |
| РАЗРАБОТЧИК | Invictus |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1.8GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.invictus.hu |

**А ты знаешь, кто самые скромные люди на свете? Однозначно, это сотрудники венгерской компании Invictus. В преддверии выхода *Monster Garage* не было ни демоверсий, ни огромных интервью, ни, тем более, подозрительно украденных бета-версий. Просто в один прекрасный день на сайте разработчиков вместо очередного патча к *Street Legal: Redline* (см. «PC ИГРЫ» №3) появилось сообщение о выходе новой игры. Все ее описание занимало порядка 10-ти строчек; не было даже скриншотов. Только через некоторое время игровые журналисты, подталкиваемые шумом, поднятым фанатами серии, срочно выложили ревью и редкие и по сей день скриншоты. Вот так делаются шедевры.**

### ШЕДЕВР?

Да, пожалуй, последнее слово в предыдущем абзаце вставлено лишь для красного словца. Не буду сейчас давать общую оценку игре – лучше разобрать все с начала. Как всегда, в чем нельзя отказать разработчикам – в оригинальности. На сей раз они смешали популярное ТВ-шоу с симулятором механика-любителя. Суть заключается в следующем: даны $3000, 4 колоритных помощника и 7 дней, чтобы сделать из вполне обычной машины зверского монстра. Вот такие у них классные шоу – а у нас только Максим Галкин третий год всем миллион впаривает.

### В ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ

Действительно, смесь из необычного шоу и системы сборки машины от Invictus должна, по идее, выглядеть интересной. Вначале нам показывается видео-ролик, предполагаю, что это запись из реального шоу, после чего предлагается ознакомиться с чертежами и 3D-схемой будущего монстра. Советую внимательно смотреть на нее – иначе потом легко запутаться в большом ассортименте запчастей. После чего работа начинается. Как и в Redline, доступен магазин, где можно покупать как уже готовые детали, так и полуфабрикаты: стальные трубы, листы и прочее. Закупившись достаточным их количеством, нужно нажать на иконку с изображением одного из мастеров – он «скажет», что можно сделать из имеющихся в наличии материалов. С этим и связана основная трудность в прохождении игры: даже правильно, вроде, собрав машину, может столкнуться с тем, что она не выполняет всех требуемых функций – начните, пожалуйста, с начала. Приведу простой пример: я собрал довольно навороченную модель, но забыл поставить пассажирское сиденье. Зачем оно там нужно – непонятно, но, тем не менее,

**Вот такие у них классные шоу – а у нас только Максим Галкин третий год всем миллион впаривает**



## О КОМПАНИИ

Компания Invictus прославилась своим первым автомобильным экшеном Insane, с очень оригинальной физикой и моделью повреждений. Вторым крупным проектом был еще более оригинальный Street Legal, больше известный количеством глюков, чем интересностью. Новый шаг вперед венгерских энтузиастов – Monster Garage.





миссия была провалена. Конечно, можно подробно изучить схему, прочитать требования, но, уже начиная со второго уровня (то есть, сборки второй по счету машины), требуется очень много составных деталей, из-за чего пройти миссию реально только с 3-5 раза, если не больше. В общем, понемногу процесс превращается в аркаду, что не есть хорошо (не всякому понравится). С другой стороны, от процесса сборки получаешь немалое удовольствие – намного увлекательнее, чем в Redline (остальные автосимуляторы с возможностью апгрейда машины, сами понимаете, отдыхают). Интересен он благодаря еще большей реалистичности: теперь, чтобы снять крыло, надо не просто кликнуть по нему мышкой, а вывинтить штук 6 болтов, а некоторые детали приходится и вовсе выпиливать болгаркой. Поэтому, даже на третьем по счету прохождении одного и того же уровня, собирать из старенького джипа монстра дорог все равно в кайф.

### ВЫЕЗЖАЯ ИЗ ГАРАЖА

Наверняка всем уже не терпится узнать, что будет дальше, после сборки. Действительно, не просто же так мы привинчиваем к сверкающему *Volkswagen New Beatle* (знаменитый «Жук» в современной версии) винт и плавники – стало быть, надо и опробовать чудо-машину в деле. Увы, тут все не столь увлекательно. После сборки надо на этом авто пройти коротенькую миссию, обычно – объехать несколько чекпоинтов за достаточное количество времени. После напряженных 30 минут реального времени, проведенных в гараже, такая примитивная поездка никак не может оставить приятных впечатлений. С другой стороны, что еще могли придумать разработчики? Не по улицам же города кататься на автомобиле-амфибии...

## ФАКТЫ

**7** дней на сборку каждой машины

**3000** $ и ни баксом больше на покупку запчастей

**100** и более различных деталек

**4** верных помощника в нелегком деле автослесаря-маньяка

**1000** и 1 глюк, баг, ошибка, зависание



## КАК ПРАВИЛЬНО ПОКУПАТЬ ЗАПЧАСТИ?

Как только получил задание, надо не хвататься за отвертку и паяльник, а идти в магазин. Посмотрев на схему сборки – запомни, какие запчасти нужны, и, в первую очередь, покупай те, которые доставляются за длительное время – 2-3 дня. После этого приступай к изъятию лишних частей из самой машины (обычно это заднее сидение, старый двигатель и прочее) и продавай их. После можно приобретать детальки с небольшим сроком доставки. Разумеется, если до окончания работ осталось два дня, никто не доставит двигатель «побыстрее», так что рассчитывай время. После этого купи по одной детальке из раздела Raw Materials и посмотри, что из них могут сделать мастера. Это выгодно тем, что сразу можно увидеть, что именно понадобится в ходе работ, и купить точное количество материалов. Ну и если в задании говорится о чем-то вроде Modified bumper, сняв оную запчасть с машины, не забудь отдать ее одному из ребят.





После того, как машинка готова, можно ее покрасить или прикрутить какую-нибудь хреновину

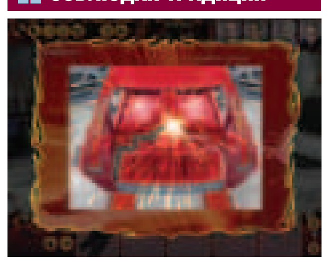
После сборки, можно написать на машине все, что угодно








## СОБЛЮДАЯ ТРАДИЦИИ



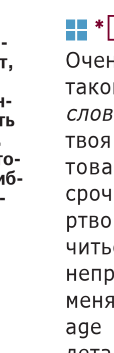
Как и два прошлых, непризнанных хита Invictus – Street Legal и Street Legal: Redline, Monster Garage обладает обширной коллекцией глюков и багов. Например, игра часто вылетает при работе с паяльником или, наоборот, при отрезании запчасти. Патчей пока не видно, так что единственный совет: каждый день выходить из игры, чтобы она сохранялась. Но в последние 2-3 дня лучше этого не делать, чтобы в случае ошибки со сборкой можно было «откатиться» назад.

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ




СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.1



## *▯*@**!!!

Очень трудно удержаться от такого слова *[какого, какого слова-то, ну? – ред.]*, когда твоя машинка уже почти готова... но тут игре вдруг срочно потребовалось намертво зависнуть. Причем случиться это может в самый непредсказуемый момент – у меня, например, Monster Garage часто висла при сварке деталей, а у друга обычно в начале нового дня. Нельзя сказать, что игра прямо наполнена глюками, подобно первой версии Street Legal. Здесь их поменьше, но и тех, что есть, хватает за глаза. Конечно, традиционно для Invictus будут выпущены патчи (готов поспорить, у этой компании самый большой процент скачанных патчей относительно купленных копий игры), но сейчас можно лишь порекомендовать почаще сохраняться.

Немного утешает, правда, тот факт, что игра вполне нормально идет даже на не очень мощных компьютерах – например, на Athlon 1600+, 256 DDR, GeForce Ti200 тормозов не было вообще – разве что на уровне со сборкой машины «Скорой помощи». Напомню, что комфортно играть в первый Street Legal было невозможно даже на самых мощных конфигурациях, а в Redline – только лишь на самых последних (да еще и разогнанных) Pentium'ах и Athlon'ах.

## НА СЕДЬМОЙ ДЕНЬ

Новый релиз от Invictus, определенно, заслуживает звания «самая оригинальная игра года», и это не шутка. Задумка о сборке машины с определенными требованиями в указанный срок – прекрасная идея, и при более продуманной реализации мог бы получиться, как минимум, хит сезона. Возможно, стоило немного поменять тематику – собирать не экзотичные авто, а из обычного «Гольфа» создать мечту стрит-рейсера и спокойно кататься на ней по городу. Но что есть – то есть, и игра заслуживает твердой итоговой «шестерки», а мы будем ждать новых творений горячих венгерских парней.

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Вывинчивать болты, отрезать лишние детали – это круто!
− Нельзя толком опробовать в деле с трудом собранное авто

**ГРАФИКА 5.0**
+ Модели более реалистичные, чем в Redline
− Небольшие глюки и недоработки, но незначительные

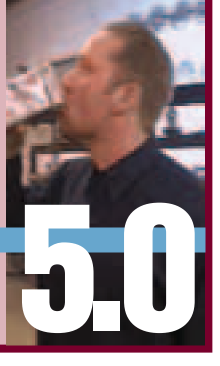
**ЗВУК И МУЗЫКА 5.0**
+ Традиционный набор Redline'овских звуков
− Где рев 576-сильного мотора??!!

**ДИЗАЙН 7.5**
+ Прекрасная стилизация, чего явно не хватало в Street legal
− «Искры» из-под курсора явно не способствуют большому количеству FPS

**УДОБСТВО 5.5**
+ Легко добраться до всех пунктов меню
− Сборка машины постепенно превращается в аркаду

**ИТОГО**

Интересная, необычная, увлекательная игра. Что-то упущено, что-то превосходно реализовано. Не хит, но и далеко не отстой



**5.0**





# Лендлиз

2 октября 1941 года в порт Мурманска прибыл один из первых британских конвоев с техникой и радиооборудованием. В это время немецкие войска уже полностью отрезали Ленинград от снабжения. Командование спешно начало перебрасывать людей и технику на прорыв блокады, в то время как в портах не хватало даже ремонтного персонала.

Английские моряки с поврежденных судов объединялись в диверсионные группы, которые действовали в немецком и финском тылу до прорыва блокады...

LENDLEASE

copied

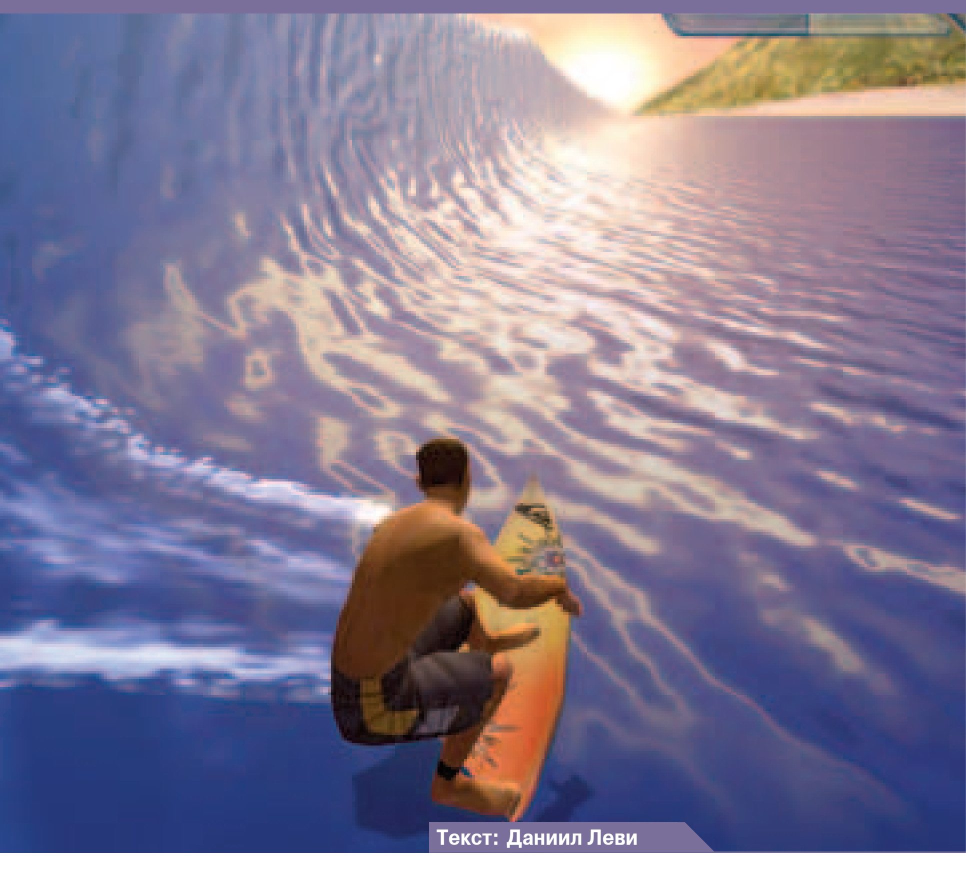
t.71

FRAGMAKER


Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

# KELLY SLATER'S PRO SURFER

## НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ



Текст: Даниил Леви




Еще совсем немного – и волна накроет меня с головой



А вот пример неудачного приземления

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Simulation / Arcade |
| ИЗДАТЕЛЬ | Aspyr |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Руссобит-М |
| РАЗРАБОТЧИК | Treyarch |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До двух |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.aspyr.com/games.php/pc/ksps/ |

**Каждый, кто хоть раз пытался встать на доску для серфинга, знает – чтобы научиться грамотно управлять ее движением, требуется не одна неделя ежедневных тренировок. В *Kelly Slater's Pro Surfer* всего за 2-3 часа можно стать королем волны. Приступим.**

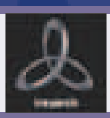
С трудом верилось, что удачную консольную версию игры можно без особых потерь качества портировать на PC. Для получения от KSPS максимального удовольствия по-прежнему необходим хороший геймпад (не менее 9 кнопок), хотя и к управлению с клавиатуры привыкаешь достаточно быстро. И если в первый день у тебя вряд ли получится полностью пройти тренировочный курс, спустя некоторое время режим icon challenge, требующий молниеносной реакции, покажется детским развлечением. Как оказалось, пройтись по гребню волны, развернувшись, приблизиться к «трубе» и, сделав несколько резких поворотов, выпрыгнуть на десяток метров вверх – не так-то и тяжело. Если последнее пришествие ***Tony Hawk's Pro Skater***'а не обошло тебя стороной, адаптироваться к KSPS будет гораздо проще. Тем более что и сам **Тони Хоук** (Tony Hawk) на определенном этапе игры решит сменить привычный скейтборд на доску для серфинга.

### ОТ ПЛЯЖА К ПЛЯЖУ

Из всех доступных режимов наибольший интерес вызывает карьера. Путешествуя по разным уголкам планеты (Северная Америка, Япония, Австралия и т.д.), нашему серфингисту придется выполнять разнообразные задания, общий смысл которых сводится к набору максимального числа очков. На одном пляже надо качественно выполнить трюк в тот момент, когда ленивые фотографы решат запечатлеть тебя для обложки модного журнала. На другом – выполнить движения, появляющиеся на экране в виде небольших табличек (icon challenge) или ограничиться отловом местных туристов. Все 15 игровых локаций предлагают одно основное и несколько дополнительных заданий. Сможешь успешно их выполнить – на родном судне появится усовершенствованная доска и приглашение для участия в новом соревновании. Для тех, кто останется недоволен количеством изученных движений, в KSPS есть полезный trick book, подробно рассказывающий о более чем ста трюках. Успевай только кнопки нажимать.

Если спросить у профессионального серфингиста, что особенного в этом спорте, он ответит: «Волны никогда не бывают похожими друг на друга». В игре этот принцип соб-

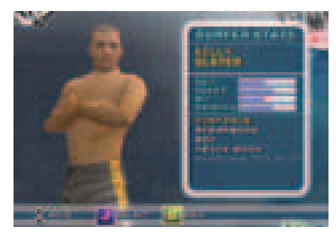
**Если спросить у серфингиста, что особенного в этом спорте, он ответит: «Волны никогда не бывают похожими друг на друга»**



## О КОМПАНИИ

■ Основанная в 1996 году компания Treyarch объединяет усилия более 150-ти профессиональных актеров, аниматоров, дизайнеров и программистов. Кто знал, что за восемь лет студия станет одной из лучших по созданию видеоигр. Среди ее проектов на PC: Spiderman: The Movie, Die by the Sword и многое-многое другое.





люден на все 100%. Каждый новый пляж предлагает нам абсолютно уникальную волну, отличающуюся от других высотой, протяженностью гребня, наличием возможности проехаться в «трубе» и т.д. И если 3-метровая «малышка» может показаться просто смешной, при виде 20-метровой Jaw (смотри одну из врезок) захватывает дух. Малейшая ошибка, и ведомый персонаж камнем падает в воду. При такой волне мысли прокатиться в «трубе» и не возникает – удержать баланс (как только въезжаешь туда, на экране появляется специальный индикатор) становится слишком проблематично.

### КАК В ЗЕРКАЛО

За что в особенности хочется поблагодарить разработчиков, так это за графику и анимацию. Учитывая консольное прошлое KSPS, качество выдаваемой картинки просто поражает. Неплохие модели серфингистов правдоподобно ведут себя на воде, приседая при резких разворотах и группируясь во время исполнения сложных трюков. Шикарно выглядит и вода. Отражающийся в ней закат, разливающийся по поверхности океана алым светом, выглядит завораживающе. Жаль только, что любоваться пейзажем можно лишь в тренировочном режиме infinite time. В противном случае, время нашего присутствия на воде строго лимитировано. А вот пример фантазии разработчиков: волна на территории Бермудского треугольника, когда над нашей головой появляется вся галактика, окрашивающая водную гладь в таинственные цвета.

Конечно, и здесь можно найти явные недостатки. Так, во время просмотра повтора четко видно, как доска серфингиста полностью погружается под воду, хотя сам спортсмен по-прежнему твердо стоит на но-

## ФАКТЫ

**15** разнообразных пляжей в разных уголках планеты

**4** характеристики для каждого из спортсменов

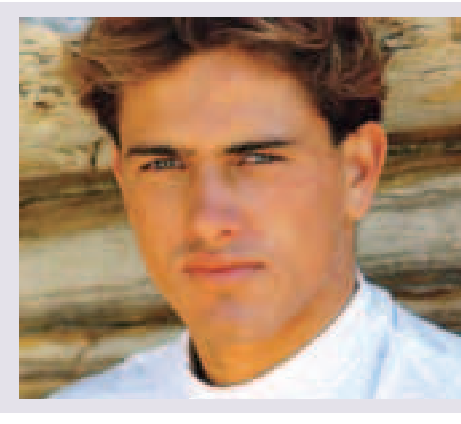
**10**0 и более трюков: фантастических и реальных

- огромный выбор досок
- Тони Хоук в роли серфингиста
- море удовольствия
- волны высотой до 25 м



## КЕЛЛИ СЛЕЙТЕР – ИДОЛ СЕРФИНГА

Келли Слейтер родился 11 февраля 1972 г. во Флориде, побережья которой славятся своими небольшими волнами, идеально подходящими для начинающих серфингистов. Еще в юном возрасте он стал шестикратным чемпионом любительской ассоциации серферов восточного побережья США и сумел четыре раза выиграть национальный чемпионат. В середине 90-х о Келли знал почти весь мир. Его фантастический стиль был неподражаем, а легкость, с которой он выполнял сложнейшие трюки, поражала даже специалистов. Тогда же спортсмен подписал контракт с командой Quiksilver, за которую выступал в течение многих лет. Сейчас Слейтер – не только шестикратный чемпион мира. Келли – раскрученный «бренд», которым он прекрасно пользуется. Владея компанией по производству спортивной атрибутики, Келли получает в год $2 млн., но уже несколько лет не участвует в крупных соревнованиях. Видимо, свое уже откатал.






■ Келли способен «оседлать» и не такую волну

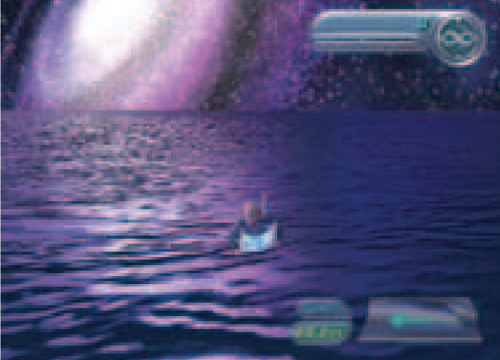



■ Еще чуть-чуть – и в небо

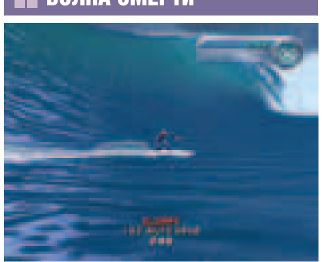


Иконки сменяют друг друга достаточно быстро – на отдых времени нет



## ВОЛНА СМЕРТИ



**Термином Jaws (в переводе – челюсти) профессиональные серфингисты обозначают волны, высота которых варьируется в пределах 15-20 м. Исполнить несколько трюков на такой громадине – высший пилотаж. Далеко не все спортсмены готовы пожертвовать собственным здоровьем ради оглушительного успеха.**
**Если, катаясь по такой волне, серфингист упадет, в течение полуминуты он будем находиться под водой, так как происходит моментальная потеря ориентации. В таких случаях приходится вдыхать пену – в ней содержится около 30% кислорода.**

## ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.6

гах, выделывая фантастические пируэты. Но во время стремительно развивающегося игрового процесса на такие вещи не обращаешь внимания. Некогда, незачем, да и не хочется.

## АНТИСИМУЛЯТОР

KSPS – симулятор наполовину, вторую часть которого навечно оккупировала аркадность (вспомни тот же Tony Hawk's 4). Глаз режет слишком опасные и не очень правдоподобные трюки. Как только специальный индикатор (special meter) окрашивается в желтый цвет, для нашего alter ego перестают существовать все законы гравитации. Выполнение специальных трюков при этом, хоть и требует отработанного до автоматизма нажатия сразу нескольких клавиш, позволяет набрать огромное количество очков всего за полминуты. Но именно благодаря полетам «аки птица», тройному сальто вместе с доской и отсутствию такого элемента как, скажем, усталость, игра нашла своих почитателей в среде обычных пользователей, а не хардкорных геймеров. ***Championship Surfer*** и ***TransWorld Surfing*** могут идти отдыхать. Дежурить останется KSPS.

## НЕ ЖДАЛИ

Каких-то 2 года назад мало кто верил, что такой экзотический вид спорта, как серфинг, сможет надолго поселиться на экранах наших мониторов. Как оказалось, – ошибались. Перед нами игра, не ставящая перед собой цели научить игрока основам катания на доске. Нет. Разработчики сумели грамотно совместить аркадность и черты (пусть и ничтожные) симулятора, сдобрить все это отличной графикой, грамотно подобранной музыкой и неплохим управлением с клавиатуры (владельцам геймпадов волноваться не о чем). В итоге мы получили качественный продукт, которому по силам не только занять игрока на несколько дней, но и пробудить в нем искреннее желание самостоятельно овладеть приемами серфинга. А что? Чем черт не шутит...

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0**
+ Увлекательный геймплей надолго завоюет твое драгоценное внимание
− Некоторым может показаться, что в игре слишком мало разнообразия

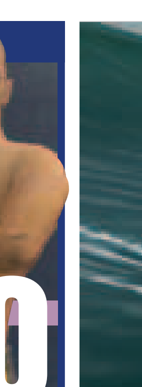
**ГРАФИКА 8.0**
+ Очень красивая вода, качественные модели персонажей и досок
− Мелкие недостатки, которые можно списать на консольное прошлое

**ЗВУК И МУЗЫКА 7.0**
+ Музыкальное сопровождение подобрано идеально: не отвлекает от игры
− Не вполне понятный голос за кадром, однообразие прочих игровых звуков

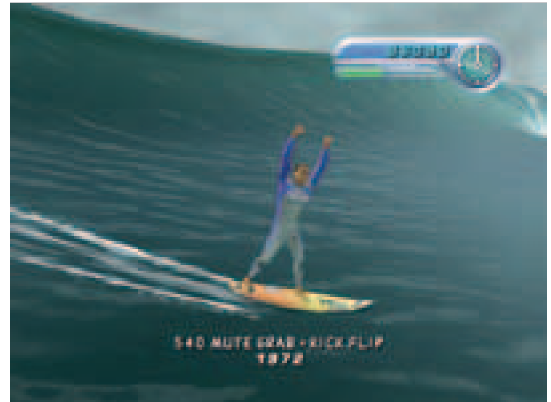
**ДИЗАЙН 6.0**
+ Оригинально выполненное меню и некоторые игровые локации
− Игровой мир слишком однообразен, не хватает какой-то изюминки

**УДОБСТВО 6.0**
+ Настройка параметров графики и управления при запуске игры
− Трудности при управлении серфингист ом с клавиатуры; нужен геймпад

**ИТОГО**
Яркий пример грамотного портирования игры столь редкого жанра с консолей



**7.0**

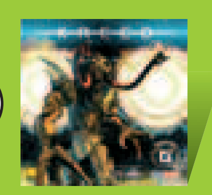





# КАЖДОМУ ПОДПИСЧИКУ ПОДАРОК!

ОДНА ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ИГР НА ВЫБОР:

1 
Tony Hawk's Pro Skater 4

2 
Kreed

3 
Сфера

4 
Silent Storm

5 
Демиурги II

## ПОДПИСКА

**6 МЕСЯЦЕВ**

**540 рублей**

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр

**12 МЕСЯЦЕВ**

**1080 рублей**

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр




Предложение действительно при оплате по данному купону

**до 30 апреля**

## ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Указать выбранную игру в купоне
3. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

**по электронной почте:** subscribe_pg@gameland.ru
**или по факсу:** 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
**или по адресу:** 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

**Рекомендуем использовать электронную почту или факс.**

**ВНИМАНИЕ!**

**БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве**

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

**Звони 935-70-34**

## ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "РС ИГРЫ"

☐ На 6 месяцев начиная с ______________
☐ На 12 месяцев начиная с ______________
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ 3 CD
☐ DVD
(выбери комплектацию)

Я выбираю игру: 1○ 2○ 3○ 4○ 5○

Ф.И.О. ______________________________

индекс ______________ город ______________

улица, дом, квартира ______________________________

телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

**Извещение**

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
| --- | --- |
| Оплата журнала "РС ИГРЫ" | |
| с 2004 г. | |

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
| --- | --- |
| Оплата журнала "РС ИГРЫ" | |
| с 2004 г. | |



**Квитанция**

Кассир

Подпись плательщика

# SCHOOL TYCOON

## ПО ТУ СТОРОНУ БАРРИКАД



Текст: Кирилл Аврорин



Библиотека-то огромная, а сам домик внешне маленький...



Парень справа, похоже, просто заворожен гениальностью собственного творения

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Economic simulator |
| ИЗДАТЕЛЬ | Global Star Software |
| РАЗРАБОТЧИК | Cat Daddy Games |
| ПОЙДЕТ | Процессор 650MHZ, 128Mb RAM, Video 32Mb |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.4HHZ, 256Mb RAM, video 64Mb |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.catdaddy.com |

**Наверное, даже самым законченным отличникам, учившимся в спецшколах, хочется попробовать поуправлять ею – пусть даже и виртуально. А уж что говорить про большинство натерпевшихся от нашей блестящей системы образования – они с дрожью в руках просят выдать поскорее им машинку из «Кармагеддона» и трехмерную модельку здания любимой школы. С полным педсоставом внутри.**

### НАЧИНАЛОСЬ ВСЕ ЗАМАНЧИВО

Что ж, аналогичные желания обуревали и меня, когда я нес домой коробку с цветастыми детишками и желтым школьным автобусом на ней. Однако посмотрим, что представляет собой ***School Tycoon***.

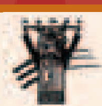
### ТОЛЬКО 3D

Игрушка от начала и до конца трехмерная. Правда, в чем смысл такой трехмерности – я не знаю – количество полигонов настолько мало, что любой изометрический экономический симулятор 7-летней давности смотрелся бы намного приятнее и детализированнее. Вдобавок, 3D смешано с весьма пестрой графикой, в которой преобладают кислотные оттенки. По мне, качественная изометрия (смотрим на ***Industry Giant 2***) намного лучше такой вот аляповатой трехмерности. Впрочем, это дело вкуса – кому-то, несомненно, понравится. Куда менее приятна во всех отношениях организация построения школы. Лично я ожидал от School Tycoon какого-то подобия непревзойденной ***Theme Hospital***. Хотелось получить в распоряжение большое здание, а в нем уже самому строить кабинеты, выделять места под комнаты отдыха и «кабинеты задумчивости». Во всех школах, в которых я учился, так оно и было. А вот в американских учебных заведениях, оказывается, все совсем иначе: для преподавания каждого предмета строится отдельный домик, и соединяются они все дорожками. Может, так оно и есть, но почему тогда нельзя варьировать размер домиков? Или строить их вообще самим, a-la ***The Sims***? Видимо, разработчики поленились и решили использовать движок от одной из прошлых своих «тикуновских» разработок – ***Skateboard Park Tycoon***. Так или иначе, но на пользу игре это не пошло.

### КАДРОВЫЙ ВОПРОС

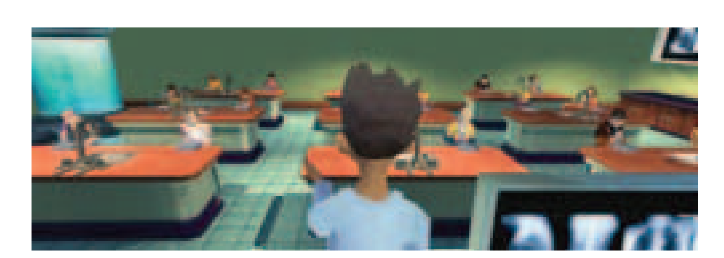
С планированием школы все ясно – строим домики, и больше ничего от нас не требуется. После этого надо нанять учителей. В описании игры указывается, что каждый из них обладает своим уникальным характером; их можно воспитывать; на них влияют окружающие

**Кстати, ученики тут точно такие же люди, как, например посетители парка в Roller Coaster Tycoon**



## О КОМПАНИИ

■ За последние 5 лет Cat Daddy разродились немалым количеством игрушек – порядка 20. Начинали они скромно – разрабатывали модели и карты для Need for Speed: High Stakes и MS Fligh Simulator 2001 (и выпускали собственные простенькие аркадки). Но потом увлеклись «экономикой», выпуская очередной «тикун» чуть ли не каждые два месяца.





ученики и общая обстановка в школе. Не знаю, не заметил – по мне, они обладают лишь 5-ю основными характеристиками, из них только две влияют на положение в школе. Под понятием «положение в школе» я имею в виду довольно неплохо реализованную репутацию и атмосферу. Например, если у вас учителя-панки, среди учебных заведений – только кафе и туалеты, то и сами школьники будут напоминать криминальных авторитетов, а школа будет похожа на исправительную колонию с соответствующей репутацией. Так что следить за «уровнем» своего заведения можно по контингенту учеников. Сами ученики резво реагируют на такой параметр преподов, как «строгость». Оно и понятно: если он на уроках орет, бьет указкой по голове и за небольшую провинность отправляет на исправительные работы, то никто не будет на его уроках слушать плеер и приставать к соседке по парте. Поэтому короткий совет для играющих в сие творение – регулируйте жесткость преподавания самими учителями – где-то надо быть построже, но надо давать возможность и немного «похалявить» на уроках.

### РАЗВЕЛИ ТУТ, БЛИН, ДЕМОКРАТИЮ!

Кстати, ученики тут точно такие же люди, как, например посетители парка в ***Roller Coaster Tycoon***. То есть, если им в школе не понравится, они сразу же уйдут. Причем, если у вас армия вымуштрованных учителей с 50-летним стажем – ученики не просто убегут, а разлетятся, хотя по идее должны получать образование в тройном объеме. Видимо, в Америке родители никак не влияют на судьбу ребенка, и он сам выбирает себе школу, в которой есть возможность после 1-2 уроков полдня рубиться в компьютерном зале. Так что все учителя важны, главное – найти баланс между строгостью и лояльностью.

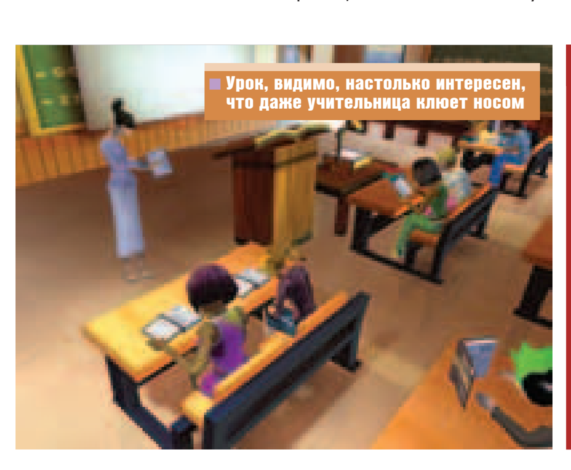
### ИСПРАВИТЕЛЬНЫЕ РАБОТЫ

Нажав на кнопочку в правом углу, можно «зайти» в любое здание и посмотреть, чем там занимаются школьники. И особенно приятно, выбрав самого хулиганистого, отправить его на денек на исправительные работы в специальный домик. Впрочем, то же самое можно сделать и с любым «ботаником». В любом случае, такая вот власть над учениками приятна и доставляет некоторое удовольствие от игры. Но в целом процесс не слишком затягивает, его портит неудачная система постройки школы, менеджмента, разве что работа с кадрами реализована более-менее увлекательно. Если бы за такой проект взялся Питер Молинье (Peter Molineux, создатель ***Theme Hospital***, ***Dungeon Keeper***), то игра была бы однозначным хитом на протяжении нескольких лет. Я просто представляю, как можно было бы проектировать здание школы, расставлять вручную парты и «вселившись» в одного из местных второгодников-переростков (подобно тому, что было в Dungeon Keeper), пойти и набить морду учителю математики. И потом самолично заставить преподавателей поставить данному индивидууму одни пятерки. Садизм, конечно, но что поделаешь, спасибо нашей школе.

## ФАКТЫ

- **50** различных строений
- **24** не увлекательных сценария
- **3** уровня сложности
- **3** вида местности для постройки на них школы
- **100** и более «уникальных» преподов





Урок, видимо, настолько интересен, что даже учительница клюет носом

## МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ** 4.0
+ Все-таки быть директором школы – это круто!
− Слишком многого в игре попросту не сделано

**ДИЗАЙН** 6.0
+ Яркий дизайн – пытались привлечь прекрасную половину человечества
− Ничего нового, все как будто было уже 288 раз в других играх

**ГРАФИКА** 4.0
+ Возможность посмотреть, что происходит в школьном туалете – забавно
− Несимпатичная графика; ужасающие малым количеством полигонов модели

**УДОБСТВО** 5.0
+ Кнопки большие, попасть легко
− Если с меню не разбираешься за 5 минут – это посредственная игрушка

**ЗВУК И МУЗЫКА** 4.0
+ Что-то булькает и разговаривает
− Не очень хорошо выполнена стилизац... Э.. это вы о чем? Нет таких!

**ИТОГО**
Посредственная экономическая стратегия на «школьную» тематику. Нереализованными остались 95% возможностей.

**4.5**

# POSTAL 2: SHARE THE PAIN

## БЕЗУМИЕ В КУБЕ



**О КОМПАНИИ**
Студия Running with Scissors приобрела скандальную известность благодаря Postal и Postal 2, которые были запрещены для продажи во многих странах мира.



Устаревший движок по-прежнему способен вырисовывать красивые пейзажи

Местный режим CTF. В качестве флага выступает «крошка», которая сидит на плечах у похитителя

Текст: Даниил Леви

| | |
|---|---|
| **ЖАНР ИГРЫ** | FPS |
| **ИЗДАТЕЛЬ** | Whiptail Interactive |
| **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** | Акелла |
| **РАЗРАБОТЧИК** | Running with Scissors |
| **ПОЙДЕТ** | Процессор 733MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| **ПОЛЕТИТ** | Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ** | До 12-ти |
| **КОЛИЧЕСТВО CD** | Один |
| **ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ** | www.gopostal.com |

**За последний год *Postal 2: Share the Pain* стала третьим пришествием игр о безбашенном Чуваке (ты же помнишь – никакого отношения к почтальону). После шокировавшей *Postal 2* и *Postal Plus* народ получил то, что ожидал увидеть еще во второй части – поддержку мультиплеера.**

Компания **«Акелла»** выпустила на родной российский рынок специальное издание знаменитого детища **Running With Scissors**. На одном диске находится усовершенствованный Postal 2, а на втором – сетевой аддон к нему. Кстати, все значимые усовершенствования одиночной игры состоят в уменьшении времени загрузки игровых локаций (отныне не больше 15 секунд).

«Вероятно, более полугода разработок ушло на создание увлекательнейшей сетевой составляющей», – подумаешь ты. Ан нет. Сервера StP пустуют, а противостояние ботам (в игре они справедливо названы «идиотами») на 14 локациях приедается уже спустя пару часов. Не спасает и набор сетевых режимов: стандартные CTF, DM и TDM здесь завернуты в семь оригинальных оберток. Арсенал героя при этом пополнился лишь массовым missile launcher. Зато любители посидеть над созданием дополнительных уровней получили очень неплохой подарок – полную версию официального редактора уровней. Ведь надо же было чем-то занять дисковое пространство – оно там в изобилии.

### МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

**ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0**
+ Аркадность проекта идет ему только на пользу
– Все три сетевых режима надоедают даже при наличии быстрого соединения

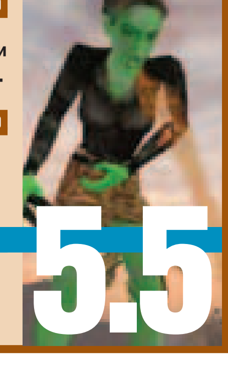
**ГРАФИКА 6.0**
+ Если любоваться лишь пейзажами, общее впечатление испортится не сразу
– Все тот же движок от Unreal Tournament

**ЗВУК И МУЗЫКА 6.0**
+ Местами остроумные комментарии нашего alter ego; неплохая озвучка
– Нереалистичные звуки выстрелов; отсутствие постоянной фоновой музыки

**ДИЗАЙН 6.0**
+ В некоторых случаях художникам удалось создать неплохие игровые локации
– Отвратительные модели персонажей. Гарри Коулман – яркий тому пример

**УДОБСТВО 7.0**
+ Вполне стандартное управление; к нему не придется долго привыкать
– Очень плохо продумана система навигации по игровым серверам

**ИТОГО**
Только для фанатов Postal 2. Остальным советуем даже не оглядываться



**5.5**

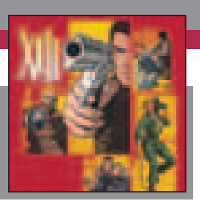




Вместе мы откроем самые страшные тайны игр…
Срубим бабло на кибер-чемпионатах…
И, конечно, весело проведем время!
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
В ПРОДАЖЕ С 24 МАРТА
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
ПРОХОЖДЕНИЯ И СОВЕТЫ
FREUD WAS RIGHT
ВЛАСТЬ ЗАКОНА

Текст: **Даниил Леви**

## XIII




| | |
|---|---|
| **Жанр:** | action |
| **Разработчик:** | Ubisoft |
| **Издатель:** | Акелла |
| **Количество CD:** | четыре |

www.akella.com/pub-xiii-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык **отлично**

**1.5Gb на жестком диске и море удовольствия. Четыре диска и океан счастья. Очередной комикс и еще одна ни на что не похожая игра. «XIII» – жестокий action с мультяшной графикой. Не мечта ли?**





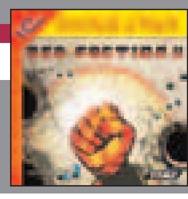
Странная штука – жизнь. Приходишь в сознание на городском пляже, становишься свидетелем жестокой расправы. Позже – виновным в убийстве президента. Что это? Какой президент? В конце концов, что это за цифра «XIII» у тебя на груди? Не знаешь? А мы знаем. Это – комикс. Каждый новый уровень – очередная страница полюбившейся мурзилки. События разворачиваются так же стремительно, как и сюжет любого комикса. Вот и самому приходится взять в руки оружие. Игрушечное, но оружие. Хм... что это за «Тар! Тар!» из-за угла? Кто-то идет? Смело бери в руки стул и «Та! Та!», затем «Bang!», а потом и вовсе «Yeah!». Впечатляет? Еще бы. Технология cell-shading творит чудеса. Но, чу! На подступах к нашему драгоценному задержался какой-то самозванец. Берем в руки нож и смело кидаем в голову – нам любезно демонстрируют, в какую область черепной коробки вонзился кинжал. Да, в этой главе и шагу нельзя ступить без новой опасности. Ты ведь помнишь: «Bang!», «Bam!» и все такое. Вау!

Да ведь ты еще умеешь бесшумно передвигаться. Ничего себе! На какой странице научили? Странно, сам недавно там был. А про отмычки знаешь? Эх ты. Марш на пятнадцатую!



## RED FACTION 2





| | |
|---|---|
| **Жанр:** | action |
| **Разработчик:** | Outrage Games |
| **Издатель:** | 1С |
| **Количество CD:** | два |

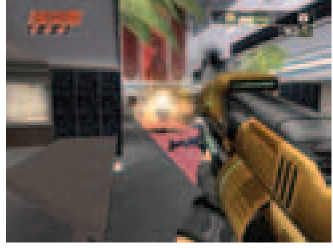
games.1c.ru/red_faction_2

Общая оценка

Русский язык **отлично**

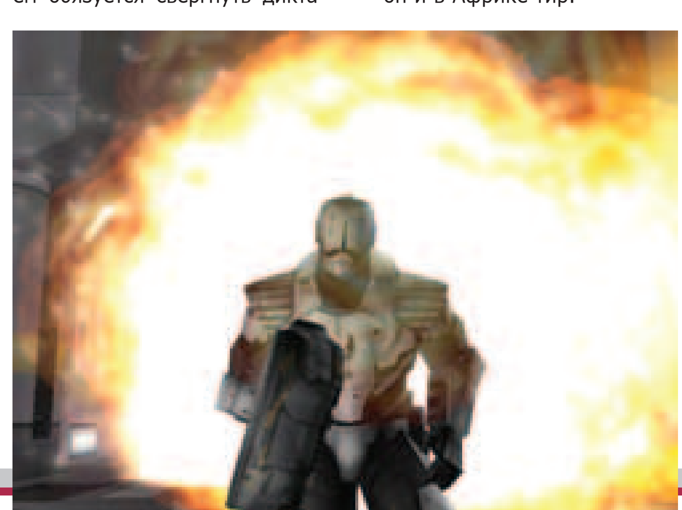
**Перед нами стандартный шутер из серии «беги, стреляй». Или «стреляй, беги». Единственный способ решения проблемы – оружие. Единственный выход – убийство.**



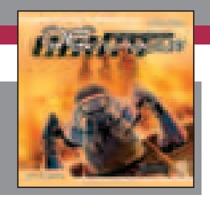


Мало кто сомневается, что в XXII веке на Марсе будут колонии землян. Не страдают пессимизмом и парни из Outrage Games. События их творения – игры Red Faction 2 – разворачиваются на поверхности именно красной планеты. Спустя 5 лет после исторического восстания, жертвами которого стали мирные обитатели колонии, диктатору марсианской базы Виктору Сопоту вновь угрожает смертельная опасность. И она его непременно настигнет. Ведь в дело вступает группа «Алое Движение», союзником которой становится наш alter ego. Шестерка бойцов разных специальностей под твоим командованием обязуется свергнуть диктатора и установить на планете размеренный ход жизни.

Red Faction 2 – запоздалый гость на нашем празднике жизни. Но пусть тебя не смущает столь поздняя дата релиза локализованной версии. Месяцы ожидания сполна компенсируются профессиональной озвучкой всех компонентов игры. Не обошлось и без юмора. Воспользуйтесь возможностью подслушать разговоры охранников – улыбка гарантирована. Не вызывает отвращения и устаревшая графика с повсеместно встречающимися ляпами. Игра затягивает. А однобокость геймплея пошла Red Faction 2 только на пользу. Еще бы: тир – он и в Африке тир.



## ДЕАКТИВАЦИЯ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | logic arcade |
| **Разработчик:** | Step Creative Group |
| **Издатель:** | Акелла |
| **Количество CD:** | один |

www.stepgames.ru/games/deactivation.htm

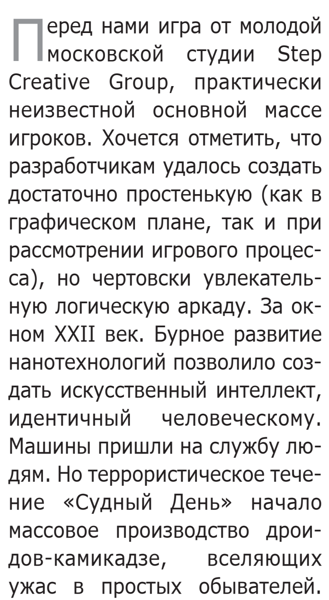
Общая оценка

Русский язык — **отлично**

**«Деактивация» – тот самый пример, когда простота идет игре лишь на пользу. Но не думай, что пройти игру будет нетрудно. Первые 5–6 уровней – может быть. Но потом...**



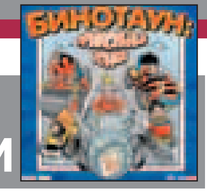




Перед нами игра от молодой московской студии Step Creative Group, практически неизвестной основной массе игроков. Хочется отметить, что разработчикам удалось создать достаточно простенькую (как в графическом плане, так и при рассмотрении игрового процесса), но чертовски увлекательную логическую аркаду. За окном XXII век. Бурное развитие нанотехнологий позволило создать искусственный интеллект, идентичный человеческому. Машины пришли на службу людям. Но террористическое течение «Судный День» начало массовое производство дроидов-камикадзе, вселяющих ужас в простых обывателей. Тебе предстоит стать пилотом дроидов-саперов (деактиваторов), ставших верными помощниками в борьбе с новыми врагами. Весь игровой процесс заключается лишь в управлении (только с клавиатуры) подвластными дроидами, нахождении и утилизации взрывчатки в однотипных жилых комплексах. В будущем ты сможешь приобретать в местном магазине дополнительных дроидов и усовершенствования для них. Это поможет быстрее справиться с заданием (а время его выполнения строго лимитировано и заметно уменьшается с каждым следующим заданием) и избежать случайной потери ведомой техники.



## БИНОТУАН: ПРИКОЛЬНЫЕ ГОНКИ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | arcade racing |
| **Разработчик:** | ZOO Digital Publishing |
| **Издатель:** | Руссобит-М |
| **Количество CD:** | один |

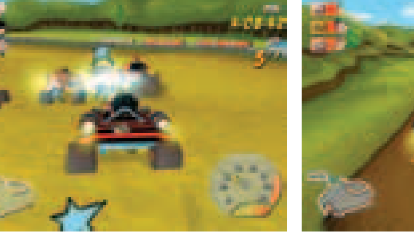
www.russobit-m.ru/rus/games/binotaun

Общая оценка

Русский язык — **отлично**

**Эффект примерно такой же, как от «Страусиных бегов»: тоже ярко, увлекательно и несерьезно. Игре не хватает сетевого режима, но и без него перед нами весьма привлекательный продукт.**







Аркадные гонки – отнюдь не редкий гость на рынке компьютерных игр. Казалось бы, чем еще могут привлечь доверчивого покупателя очередные малоизвестные разработчики? Ответ содержится в самом вопросе. Кто бы что ни говорил, а жанр аркадных игр, в силу простоты освоения и увлекательности геймплея, остается самым востребованным жанром видеоигр.

«Бинотуан: Прикольные гонки» позволяет нам оказаться в шкуре персонажей популярного комикса. Выбираем определенного участника, каждому из которых соответствует собственный автомобиль (хотя автомобилем это назвать весьма трудно), и запускаем одну из 6 гоночных трасс. Тут-то и начинается феерия красок. Покемоны отдыхают. Разноцветные локации, пестрящие мультяшным оформлением, яркие бонусы, применение которых окрашивает половину экрана в колоритные тона, и 9 соперников не дадут скучать до самого конца гонки. И не думай, что прохождение этапа – простая вещь. Машину твоего персонажа заносит на резких поворотах, а злостные конкуренты обязательно воспользуются возможностью швырнуть в тебя помидором или кожурой банана. Простенько и со вкусом. Идеальный рецепт, короче говоря.



## WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR



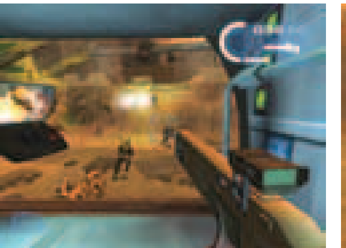
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | FPS |
| **Разработчик:** | Games Workshop Interactive |
| **Издатель:** | Руссобит-М |
| **Количество CD:** | два |

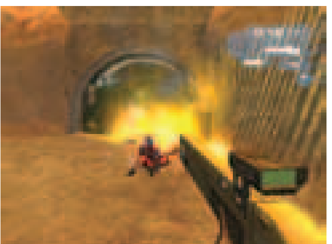
www.firewarrior.com

Общая оценка ■■■■□□□□□□

Русский язык — хорошо

**Есть опасение, что Fire Warrior мало кому понравится. А то, что поклонники знаменитого варгейма просто отвернутся – не вызывает никаких сомнений.**





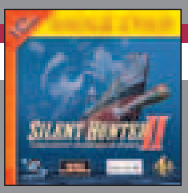
Пытаясь перенести знаменитый бренд в 3D Action края, разработчики из GWI взяли на себя слишком большую ответственность. Легендарная вселенная WarHammer 40.000, известная всем по популярным настольным варгеймам, предстала перед нами в ипостаси рядового шутера. Ужас.

Q-Zar на экране монитора. По другому и не скажешь. Если в тебе преобладает желание насладиться собственным величием, игра покажется прекрасной. Еще бы: местные супостаты то ли сделаны из картона, то ли защитный костюм протагониста настолько прочен, но цифра в 100 убитых в течение одной миссии – далеко не предел. Дальше – больше. Немного подумав, создатели решили, что типичная стрелялка – это старо. Нужно ведь заставить игрока и головой подумать. Додумались. Если взлом разноцветных дверей не приестся тебе спустя час от начала игры – ты стойкий геймер. Хвала и почет таким.

Но если вспомнить еще и тот факт, что игра перекочевала в PC-края с богатых PS2-земель (консольной публике она чем-то сильно приглянулась), впечатление портится окончательно. Ужасное качество выдаваемой картинки и отсутствие сохранения (только по завершению задания и только авто) свое черное дело сделали.



## SILENT HUNTER 2



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | simulation |
| **Разработчик:** | Ultimation Inc. |
| **Издатель:** | 1С |
| **Количество CD:** | один |

www.silenthunterii.com

Общая оценка ■■■■■■□□□□

Русский язык — отлично

**Silent Hunter 2, несмотря на давнюю дату релиза, – идеальный вариант, чтобы скоротать время до выхода анонсированного продолжения Silent Hunter 3 (планируется на 2004 год).**



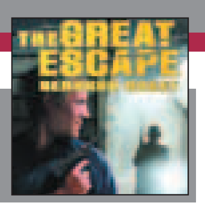


В далеком 2001-ом, после выхода Sub Command от Electronic Arts, игровую общественность взбудоражил новый симулятор подводной лодки, издавать который взялась сама Ubisoft. Silent Hunter 2, созданная в стенах компании Ultimation, явилась лучшим подарком всем поклонникам глубинных сражений. В начале 2004 г. «1С» отважилась выпустить локализованную версию игры. Стоило ли? Наверное, да. Подумай сам, ведь любой симулятор столь серьезных событий (а Silent Hunter 2 позволяет примерить шкуру капитана немецкой подводной лодки и поучаствовать в операциях в водах Атлантики) требует качественного перевода – обилие технической информации обязывает игрока понимать все аспекты игры. Компании «Логрус», занимавшейся непосредственно переводом, удалось сделать все возможное, чтобы у геймера возникало как можно меньше вопросов в ходе игрового процесса.

Да, время берет свое, и графика уровня 2001 г. заставляет Silent Hunter 2 выглядеть уродцем на фоне современных проектов. Но для истинных почитателей темы подводных лодок устаревший визуальный ряд не станет непреодолимым препятствием. Помни: первое впечатление зачастую бывает обманчиво.



## ВЕЛИКИЙ ПОБЕГ



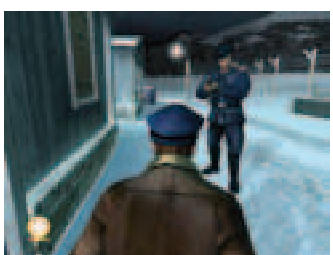

| | |
|---|---|
| **Жанр:** | action adventure |
| **Разработчик:** | Pivotal Games |
| **Издатель:** | Бука |
| **Количество CD:** | два |
| www.thegreatescapegame.com | |

Общая оценка

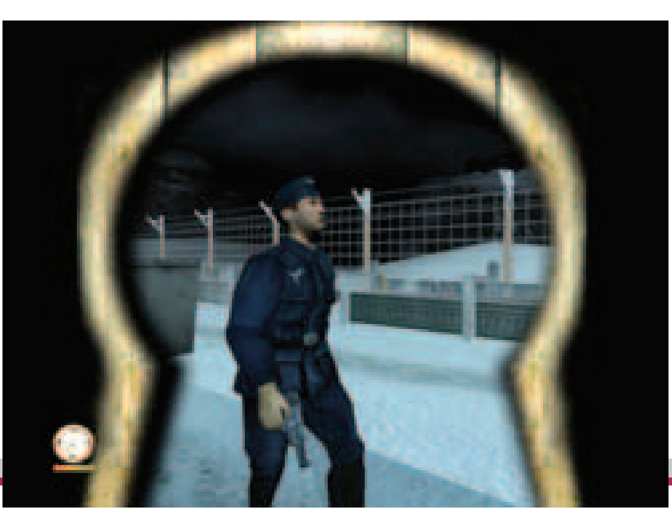
Русский язык — отлично

«Великий побег» по всем позициям проигрывает более ранней Prisoner of War. Если есть желание на время стать заключенным, выбирай именно ее.





Игра основана на событиях, известных массовому зрителю по фильму сорокалетней давности The Great Escape режиссера Стива МакКвина (Steve McQueen).
Игроку предоставляется шанс почувствовать себя заключенным немецкого концлагеря. Тихие перебежки между бараками, подглядывание в замочные скважины, неожиданные нападения сзади, оглушающая сирена и засевшие на вышке снайперы – всего этого здесь более чем достаточно. Однако stealth-составляющая в игре явно осталась недоработанной. Здесь отсутствует, к примеру, индикатор шума, который очень бы пригодился во время ночных прогулок. Слышит ли тебя проходящий мимо охранник или нет – неизвестно.
Поскольку «Великий побег» портирован с консолей, скудно детализированных пейзажей и угловатых персонажей избежать не удалось. Негативное впечатление складывается и от управления. Сочетание мышь+клавиатура не всегда работает слаженно (так и хочется подсоединить к компьютеру геймпад). Чаще всего это приводит к провалу задания. Вероятно, игра приглянется всем поклонникам одноименной киноленты. Для остальных есть отличная альтернатива от Wide Games (смотри выше).



## ЖЕЛЕЗЯКИ



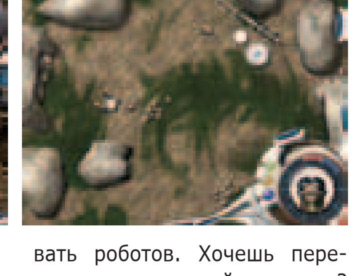

| | |
|---|---|
| **Жанр:** | logic |
| **Разработчик:** | Руссобит-М |
| **Издатель:** | Руссобит-М |
| **Количество CD:** | один |
| интернет адрес | |

Общая оценка

Русский язык — отлично

«Железяки» вряд ли смогут заинтересовать тебя на долгое время. Легко решаемые головоломки и заметно устаревший визуальный ряд портят идею игры на корню.





Когда-то мы думали, что в скором времени вселенной станут править лишь машины. Но не тут-то было. Оказывается, и миру механических созданий отныне грозит страшная угроза в лице тирана Валкора, забирающего у роботов память. Ясное дело, что после твоего визита справедливость восторжествует. Но каким образом?
Тебе предстоит путешествовать по маленьким игровым локациям, умещающимся, как правило, на одном экране. На каждом из таких уровней необходимо решить небольшую головоломку, чья сложность возрастает по мере приближения к концу игры. Для решения загадки придется создавать роботов. Хочешь передвинуть мешающийся камень? Будь любезен сконструировать вот такую машину. Загорелся желанием открыть дверь? Придется поменять некоторые части агрегата. В случае неудачной попытки любезная помощница все популярно истолкует.
Что касается внешнего вида игры, то здесь малоизвестным разработчикам не удалось (скорее всего, они и не пытались) создать что-то новое. Неплохо выполнены лишь межмиссионные ролики, но и они не идеальны.
Если же говорить о качестве перевода, то претензий к локализаторам не возникло. Никаких.



## ОБЛАКО И ВЕТЕР 2



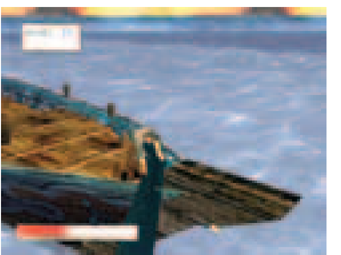
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | RPG |
| **Разработчик:** | InterServ |
| **Издатель:** | Руссобит-М |
| **Количество CD:** | два |

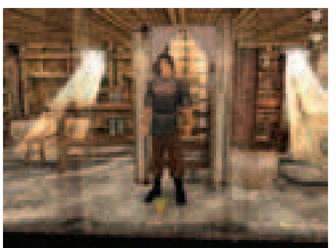
www.russobit-m.ru/rus/games/ov2

Общая оценка

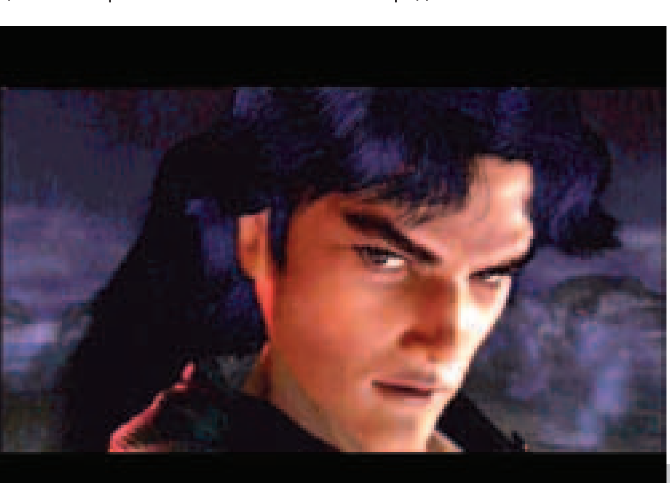
Русский язык — отлично

**Если любовь к азиатским играм способна подавить потребность в качественных картинках и нормальных физических моделях, «Облако и ветер 2» – идеальный выбор. Главное – вовремя оторваться.**





О любой игре у каждого из нас складывается два впечатления. Первое возникает, когда смотришь на диск, изучаешь оборотную сторону в поисках скриншотов и правдивого описания. Второе – после запуска. Когда эти два впечатления трансформируются с течением времени в худшую сторону, желание надолго окунуться в игровой мир пропадает моментально. Так и случилось с рецензируемой «Облако и ветер 2». Визит в наши края китайской ролевой игры – вещь редкая. Визит китайской ролевой игры 2001 года выпуска случается, наверное, раз в десятилетие. Давний срок официального релиза оставил свой жирный след. Угловатые персонажи, ужасная, по нынешним меркам, вода и прочие ляпы порождают негативные воспоминания. И пусть у игры есть неплохой сюжет, качественные скриптовые ролики и великолепное звуковое сопровождение. Все эти особенности моментально исчезают, когда несколько минут пытаешься заставить ведомого персонажа пройти по узкому мосту или заглянуть в соседнюю дверь. Явные недоработки создателей налицо. Впрочем, часто ли нам предоставляется возможность познакомиться с азиатской игрой (пусть и не самой лучшей)? Вот и я говорю – слишком редко.



## СУДЬЯ ДРЕДД



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | FPS |
| **Разработчик:** | Rebellion |
| **Издатель:** | 1C |
| **Количество CD:** | два |

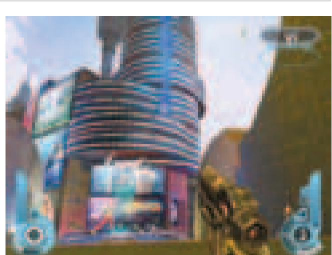
games.1c.ru/judge_dredd

Общая оценка

Русский язык — отлично

**Не скрою, во время знакомства с игрой получаешь огромное удовольствие от использования местного оружия. Выстрел рикошетирующими пулями – наш выбор. Как жаль, что «Судья Дредд» больше ничем похвастаться не может.**





Отношение к играм, лицензирующим раскрученный бренд (название книги, киноленты и так далее), всегда особое. Как правило, созданием виртуальных миров «по мотивам» занимаются малоизвестные студии, не имеющие должного опыта в индустрии. «Судья Дредд – проект компании Rebellion. В основу игры легли знаменитые комиксы о похождениях самого известного судьи в мире. Коронная фраза «I am the law» конечно же, никуда не делась. Сторонники «правосудия» могут спать спокойно.

Если после просмотра фильма со Сталонне кто-то считал, что Дредд – сторонник истинного закона, то знакомство с игрой это впечатление коренным образом изменит. Почему? Да просто наш протагонист может арестовать кого угодно и где угодно. Нет, мы, конечно же, понимаем, человек-закон и все такое. Но давать пожизненный срок (а обвинение здесь выносится нажатием одной клавиши) за курение в общественном месте – это чересчур. Но и здесь не все гладко Случайно выпустил пулю-другую в мирного жителя – получи понижение своего авторитета. Как только заветная шкала упадет ниже минимального уровня, судьи-коллеги (такие же справедливые) уничтожат тебя на месте. А что ты хотел? Закон.



# LOCK ON



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | simulation |
| **Разработчик:** | Eagle Dynamics |
| **Издатель:** | 1C |
| **Количество CD:** | один |

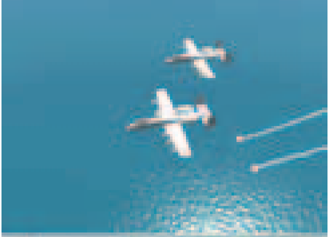
games.1c.ru/lock_on

Общая оценка

Русский язык — **отлично**

**Lock On подойдет хардкорным геймерам, хорошо знакомым с играми этого жанра, обладающим отличным компьютером и долгим терпением. Говоришь, таких не бывает? Не верю.**





Компания Eagle Dynamics, известная нам работой по созданию игр Flanker 2.0 и Flanker 2.5, на сей раз, несколько изменила «лицо» издаваемой продукции, назвав свой новый проект Lock On: Modern Air Combat. «Современная боевая авиация» перемещает нас в воздушное пространство над Черным морем (именно там будет проходить подавляющее большинство миссий). Для боевых полетов доступно 8 представителей ВВС. Среди них: A-10, F-15, Су-25, Су-33, Су-27, МиГ 29. Особое внимание рекомендуем уделить, конечно же, моделям российского производства.

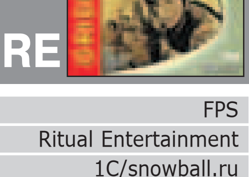
Как и любой уважающий себя симулятор, Lock On достаточно сложен в освоении. Играть без прохождения вводных миссий нет никакого смысла. Зато после нескольких часов обучения бой с опасным противником становится гораздо интереснее (AI ни за что не даст себя в обиду).

Но у Lock On есть один большой минус – высокие требования к конфигурации компьютера. Даже на средник ПК игра заметно притормаживает, что равносильно провалу каждого второго задания. Для нормальных полетов придется не один раз побывать в меню настройки графики. Конечный результат при этом способен вызвать отвращение к игре в целом.



# DF BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE





| | |
|---|---|
| **Жанр:** | FPS |
| **Разработчик:** | Ritual Entertainment |
| **Издатель:** | 1C/snowball.ru |
| **Количество CD:** | два |

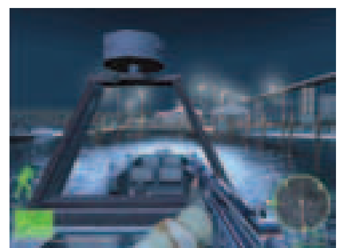
www.snowball.ru/delta6

Общая оценка

Русский язык — **оригинал**

**Если бы не заскриптованность миссий и отсутствие лимита сохранений, игра завоевала бы куда большее число поклонников. А так создателям придется довольствоваться лишь проверенной в боях Delta Force аудиторией.**





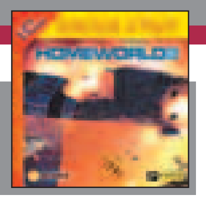
Когда ты будешь держишь в руках четвертый номер нашего журнала, в продаже уже появится полностью русифицированная Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre. Нам удалось изучить лишь оригинальную версию этой игры. Правда, на количестве полученного удовольствия это нисколько не отразилось.

Итак, Team Sabre – шестое пришествие знаменитой серии тактических шутеров на родного PC. Являясь лишь аддоном к Delta Force BHD, игра представляет нашему вниманию 11 новых миссий, сетевой режим, 3 дополнительных вида оружия и несколько единиц тяжелой техники. Теперь тебе предстоит совершать вояжи в Колумбию (5 заданий) и Иран (6 миссий). Стоит отметить, что знаменитый дизайнер Ричард «Levelord» Грей поработал на славу. Игровые локации выглядят великолепно даже в темное время суток (а большинство поручений придется выполнять под покровом ночи).

При этом игра настойчиво претендует на высокую степень реализма. Супостаты правдиво падают на землю после получения лишь одной пули, да и твой alter ego не прочь отдохнуть после нескольких серьезных ранений. В особенности ему приглянулась Колумбия. Там протагонист готов отдыхать сутками.



## HOMEWORLD 2

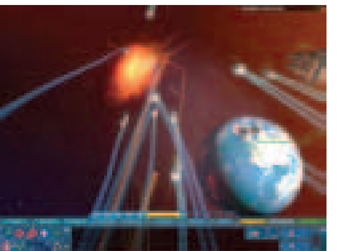


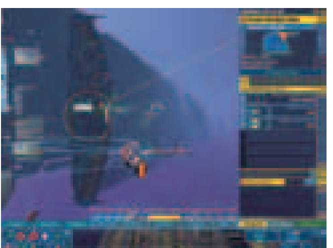
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | RTS |
| **Разработчик:** | Relic Entertainment |
| **Издатель:** | 1С |
| **Количество CD:** | один |
| games.1c.ru/homeworld_2 | |

Общая оценка

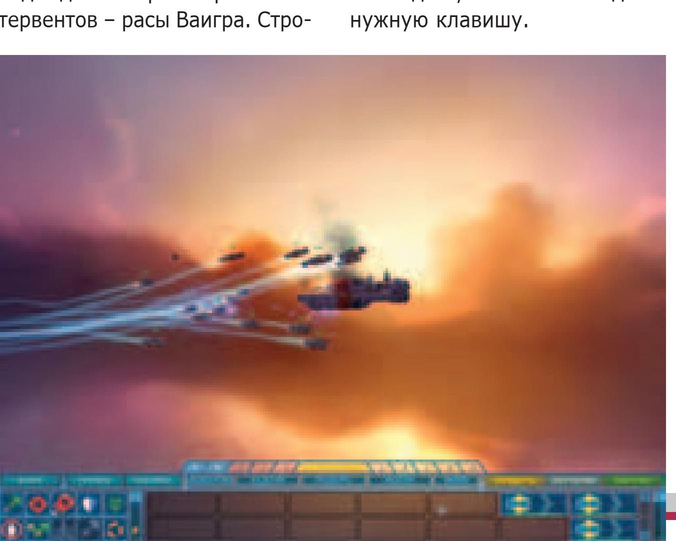
Русский язык — отлично

**Homeworld 2 заслуживает внимания, даже если ты избежал знакомства с первой частью. Ну, а если вселенная Homeworld уже давно стала для тебя родным домом – однозначный must have.**

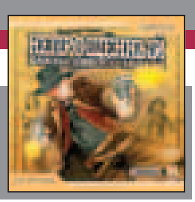




Перед нами отличный сиквел знаменитой космической стратегии Homeworld, в 1999 г. поразившей игровую общественность высоким уровнем графического исполнения, красивейшими космическими боями и проработанной боевой системой. За несколько лет разработки сиквела сотрудники Relic Entertainment учли недостатки прошлых лет, использовали более современный движок и значительно расширили ассортимент космической техники. Во второй части игрок становится главнокомандующим корабля-матки «Гордость Хиигары», ставшего последней надеждой в борьбе против интервентов – расы Ваигра. Строго следуя сюжетной линии, тебе предстоит неоднократно сталкиваться с флотом супостата, защищать корабли союзников и родные планеты, совершенствовать собственное техническое оснащение и применять тактические уловки. Управление движением кораблей выполнено по старой схеме. Для тех, кто не был знаком с первой частью, в Homeworld 2 присутствует подробнейший туториал, позволяющий в короткие сроки досконально изучить все аспекты игры. В противном случае, в одной из первых миссий тебя ждет полный крах, ведь противник не станет ждать, пока ты найдешь нужную клавишу.

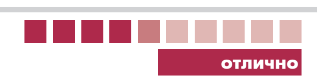


## НЕПРОЩЕННЫЙ



| | |
|---|---|
| **Жанр:** | action |
| **Разработчик:** | Iridon |
| **Издатель:** | Акелла |
| **Количество CD:** | один |
| www.akella.com/pub-wanted-ru.shtml | |

Общая оценка



Русский язык — отлично

**Если острый, как бритва, мачете – твое любимое оружие, а любовь к кактусам не дает спать по ночам, Iridon не зря старались. Для остальных Wanted Guns не станет чем-то сверхъестественным.**





С одной стороны, перед нами достаточно красивая игра с грамотно подобранным музыкальным сопровождением, отличными миссиями от первого лица (всеми любимый и вечно почитаемый тир) и лихо закрученным сюжетом. С другой – ужасное управление персонажем, отсутствие возможности лицезреть что-либо дальше своего носа при виде от третьего лица и n-ое число ошибок. В частности, не раз моему alter ego удавалось чудным образом застрять в проеме между домом и скалой. И прыгать он почему-то не умеет, прицеливаться как все нормальные герои не способен. Странно. Кажется, еще полгода-год разработки, и на рынок была бы выпущена вполне качественная игра. Но в данный момент «Непрощенный» вряд ли станет популярным среди геймерской аудитории, хотя положительных моментов у игры более чем достаточно. Приключения Девлина (так зовут главного героя) начинаются в городе с говорящим названием Эль Куэрво Пердида. Следуя строгой сюжетной линии, тебе придется перестрелять кучу бандитов (кстати говоря, бывших коллег по цеху), разбить немалое число ящиков с бонусами и насладиться красотами местных кактусов. Нет, ну на самом деле, выглядят весьма симпатично.



## КОСМОКРОЛИК



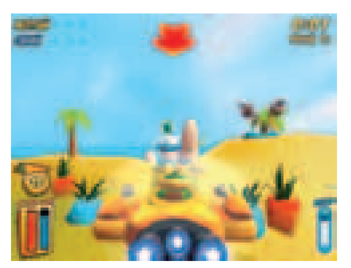
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | arcade |
| **Разработчик:** | Subatomik |
| **Издатель:** | Акелла |
| **Количество CD:** | один |

www.akella.com/pub-rocketrabbit-ru.shtml

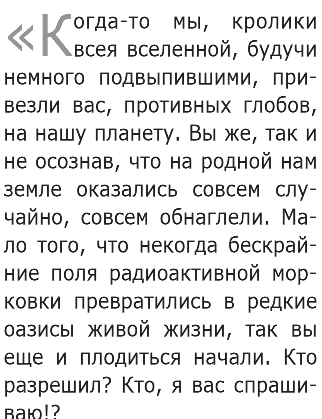
Общая оценка

Русский язык — отлично

**На холм залез невысокий кролик среднего возраста. Он поправил очки, звонко щелкнул по всем двум своим зубам, привлекая внимания толпы зеленых колобков, похрустывающих морковкой. Оратор откашлялся и начал свою речь...**





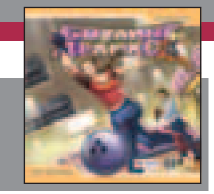


«Когда-то мы, кролики всея вселенной, будучи немного подвыпившими, привезли вас, противных глобов, на нашу планету. Вы же, так и не осознав, что на родной нам земле оказались совсем случайно, совсем обнаглели. Мало того, что некогда бескрайние поля радиоактивной морковки превратились в редкие оазисы живой жизни, так вы еще и плодиться начали. Кто разрешил? Кто, я вас спрашиваю!?

Ну, ничего. Ведь мы – кролики. А с кроликами шутки плохи. Это каждый первоклашка знает на зубок. Кстати, у нас для вашей рати подарочек есть. Хотите взглянуть? Квантовый деатомизатор называется. Итак, кто первый вдарит по квантам? Ты? Запрыгивай в мой катер, подвезу. Да нет, там не страшно совсем. Становись вот сюда. Правильно. Считай до пяти. Да-да, до пяти. Раз, два, три, четыре, пять. Бац! Вот и замечательно. Кто следующий за квантами? Эй, где вы? Разбежались, значит. Не страшно. У нас появился новый вид спорта – атомоглоб. Теперь вам, гнусным иноземцам, никуда не деться от наших цепких ушей, т.е. лап, конечно же. Понятно? Убежать не удастся ни за какие морковки. Кстати, за морковки еще ответите не раз. И как в вас вообще столько влезает?»




## БОУЛИНГ ДЕЛЮКС



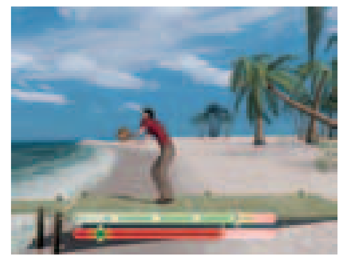
| | |
|---|---|
| **Жанр:** | simulation/arcade |
| **Разработчик:** | LAB Rats Game |
| **Издатель:** | Акелла |
| **Количество CD:** | один |

www.akella.com/pub-bowling-ru.shtml

Общая оценка

Русский язык — хорошо

**Единственное, что удивило в игре, так это отличная физика падения кеглей. В остальном: средней руки аркада, где главное – быстрота реакция. Эх, если бы в настоящем боулинге все было так просто...**





Популярность боулинга, охватившая нашу страну последние 3-4 года, зацепила и российских издателей компьютерных игр. Яркий тому образец – проект «Боулинг Делюкс» (он же Fast Lanes Bowling) от студии LAB Rats Game. Управление здесь реализовано привычным для нас образом. Перед броском устанавливаем направление удара, положение спортсмена (хотя назвать зеленого робота или пугающего скелета спортсменом язык не поворачивается), степень закрутки шара (от 10 до 100%) и нажимаем «пробел». На появившихся индикаторах силы и точности стараемся остановить ползунок в нужном нам месте. Если получается – шар летит туда, куда мы его так трепетно послали, если нет – на страйк лучше и не рассчитывать. Из особенностей можно отметить лишь 12 различных локаций, большая часть которых – фантазии разработчиков на свободную тему. Вот ты тренируешься в обычном зале, затем перемещаешься на пляж или дрейфующий в океанских водах корабль. Если сильно постараться, судьба забросит нас на другую планету. Сбивать придется не просто кегли, а маленькие космические ракеты. Оригинальности нет предела. Но вот ведь проблема: слишком быстро набивает оскомину.





# ПУШКИ ДЕТЯМ НЕ ИГРУШКИ

Текст: Виталий Вахрамеев

**Разобравшись в непростой хронологии игр серии *Star Wars*, можно со спокойной совестью вернуться с небес на землю. Тема для новой статьи рождается сама собой – после первого же взгляда на календарь. Итак, прошедшему празднику 23 февраля посвящается: краткий обзор военных и околовоенных игр, вышедших в 2003 году. К бою!**

## НА ЗИМНИХ КВАРТИРАХ

Первый квартал 2003-го был богат на боевые действия – в том или ином виде. Оставив за бортом абсолютно нереальные ***Star Trek: Starfleet Command 3*** и ***Heroes of Might and Magic 4: Winds of War***, остановимся на более приближенных к нашей жизни сюжетах.

Первой ласточкой года в жанре симуляторов стала игра ***Search & Rescue: Vietnam MedEvac***, получившаяся, увы, не настолько качественной, как хотелось бы. Не лучших результатов добились авторы и в случае с ***Apache Air Assault***. И уж совсем плохо обстоят дела с танковым симулятором ***Armored Assault***. На их фоне ***«Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения»*** смотрится настоящим шедевром – каковым, впрочем, и является на самом деле. **Maddox Games** заслуживает уважения тем, что второй раз подряд выпускает замечательный авиационный симулятор, равного которому (за исключением собственно ***«Ил-2 Штурмовик»***) на сегодняшний день не наблюдается.

На ниве стратегического жанра проросли следующие игры: ***Highland Warriors***, ***Militarizm***, ***Praetorians***, ***Real War: Rogue States*** – в целом неплохие, но отнюдь не лучшие в классе. Отдельного упоминания заслуживают разве что ***Command & Conquer: Generals*** (за бесшабашность и динамизм) и ***American Conquest*** студии **GSC Game World** (за «местную прописку» вкупе с «европейским качеством»).

Матерым стратегам и тактикам на вы-

«Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения». Над осажденным Ленинградом

Command & Conquer: Generals. Демократизаторы на взлете

American Conquest. Кортез go home!


Steel Panthers: World at War. Идет охота на пантер


Blitzkrieg. Война будет молниеносной

бор были представлены такие воргеймы, как ***ATF: Armored Task Force*** и ***Naval Campaigns 2: The Battle of Tsushima***. Большой интерес вызвал проект ***Steel Panthers: World at War*** – ведь распространялся он совершенно бесплатно!

Наконец, для желающих своими руками отправить на тот свет сотню-другую врагов были предусмотрены: аркадная стрелялка ***Pacific Gunner***, одиночный ***CTU: Marine Sharpshooter*** и многопользовательский ***Battlefield 1942: The Road to Rome***. Думаю, не нужно уточнять, кто тут «самый-самый» – давно известно, что все дороги ведут в Рим.

## ТАНКИ ГРЯЗИ НЕ БОЯТСЯ

Но если так, то почему же единственный обнаруженный мною симулятор, вышедший в период с апреля по июнь 2003 года, – это игра про подводную лодку? Не считать же симулятором аркадный ***Top Gun: Combat Zones***? Впрочем, даже отсутствие конкурентов не умаляет достоинств игры ***Enigma: Rising Tide***.

Бойцы, отточившие свое мастерство по дороге в Рим, смогли продемонстрировать класс в Сомали (***Delta Force: Black Hawk down***), Вьетнаме (***Line of Sight: Vietnam*** и ***Vietcong***) и других горячих точках (***Navy SEALs: Weapons of Mass Destruction***). Абсолютного чемпиона нет, но все же африканские революционеры немного уступают Вьетконгу.

Как будто желая компенсировать отсутствие симуляторов, разработчики забросали нас многочисленными пошаговыми стратегиями. Сразу три (!) игры этого жанра выпустили **HPS Simulations**: ***The French and Indian War***, ***Panzer Campaigns: Sicily '43*** и ***Napoleon's Wagram Campaign***. Увы, количество не переросло в качество, а потому пальма первенства безоговорочно отдается тандему **Slitherine Software** и **Paradox Entertainment** за игру ***Chariots of War***, являющуюся идейным последователем пошаговой стратегии ***Legion***.

Ну, а для поклонников широкомасштабного геноцида были предусмотрены многочисленные real-time стратегии, одна другой лучше: ***WWII: Frontline Command***, включающий многочисленные тактические элементы; ***Rise of Nations*** – попытка перенести ***Civilization*** в реальное время; ***Warrior Kings: Battles***, наследник ***Warrior Kings***; а также ***Port Royale*** – морскую стратегию с элементами менеджмента. Особого же внимания заслужили две игры: российский ***Blitzkrieg*** от **Nival Interactive** и ***Medieval: Total War – Viking Invasion***, аддон известной игры от **Creative Assembly**.

## МЕРТВЫЙ СЕЗОН

Увы, лето – не самое удачное время для выпуска новых игр, поскольку есть желание лишь отдыхать, но никак не работать. Так что, если бы не сентябрьские новинки, этот раздел остался бы полупустым.

В любом случае, третий квартал 2003 года не принес каких-нибудь заметных симуляторных игр. Собственно, симулятором может называться лишь ***F/A-18: Operation Iraqi Freedom***, а вот локализованный «**Акеллой**» ***Dogfight: Battle for the Pacific*** (он же ***Pacific Warriors 2: Dogfight!***) – это обычная летная аркада с непременным health bar у самолета.

Намного лучше обстоят дела с боевиками. Тут и аркадно-виртуальный тир ***Pearl Harbor: The Day of Infamy***; и созданный по мотивам одноименного фильма «симуля-




Vietcong. Смертоносные джунгли


Chariots of War. Из Египта с любовью

Battlefield 1942: The Road to Rome. Римские каникулы

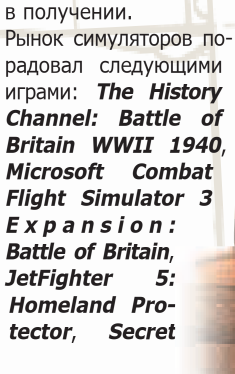

Medieval: Total War – Viking Invasion. Битва за Британию


Civil War Battles: Campaign Ozark. Север против Юга

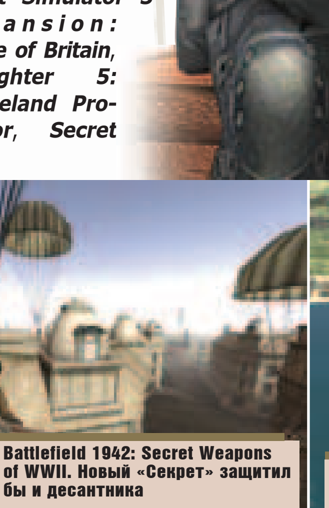
тор побега» из немецкого плена ***The Great Escape***; и откровенно уступающий своим предшественникам ***Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough***. Самое приятное впечатление производит ***Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII***: появление в игре дополнительных видов оружия и техники игру не испортило, а просто внесло элемент новизны в хорошо знакомый проект.
Аналогично выглядит и список real-time стратегий: средненький ***Svea Rike 3*** (или ***Europa Universalis: Crown of the North***); очень неплохой российский аддон ***American Conquest: Fight Back***; а также по-прежнему абсолютно безбашенный ***Command & Conquer: Generals – Zero Hour***, разжившийся новыми картами и юнитами. Абсолютный лидер!
Но самое удивительное – это список пошаговых стратегий. Целых 9 (!) наименований – это рекорд. Впрочем, ограничусь перечислением: ***The Campaigns of La Grande Armee: 1805/1809***, ***Modern Campaigns: Korea '85***, разнообразные ***Panzer Campaigns*** и ***Squad Battles***. Отдельного упоминания заслужили лишь ***Civil War Battles: Campaign Ozark***, а также ***Decisive Battles of World War II: Korsun Pocket*** (но это лишь из-за того, что именем солдата Корзуна названа соседняя улица, а небольшой памятник этому герою ВОВ стоит во дворе моего дома).

## ОСЕННИЙ МАРАФОН

Спокойные осенние месяцы, сменившиеся предпраздничной лихорадкой, принесли множество новых игр, в том числе и околовоенных. Еще бы: Рождество, Новый Год, каникулы и отпуска – раздолье для игроделов! Принимайте списки и распишитесь в получении.
Рынок симуляторов порадовал следующими играми: ***The History Channel: Battle of Britain WWII 1940***, ***Microsoft Combat Flight Simulator 3 Expansion: Battle of Britain***, ***JetFighter 5: Homeland Protector***, ***Secret***



Command & Conquer: Generals – Zero Hour. Привиде... Простите – танк с мотором


Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII. Новый «Секрет» защитил бы и десантника

Lock on: Modern Air Combat. Заход на цель


Massive Assault. Все на штурм!


Call of Duty. Долг зовет!

***Weapons over Normandy*** и российские ***«Дороги войны»***. Пальму первенства на сей раз отдадим игре ***Lock on: Modern Air Combat*** и ее создателям – **Eagle Dynamics**.

Пошаговые игры выступили в следующем составе: ***Airborne Assault: Highway to the Reich***, ***Decisive Battles of World War II: Korsun Pocket – Across the Dnepr***, ***Civil War Battles: Campaign Franklin***, ***Eric Young's Squad Assault: West Front***, ***Combat Mission: Afrika Korps***. Не могу не отметить свою любимицу – ***Civilization 3: Conquests***; но победу все же признаю за ***Massive Assault*** от **Wargaming.net** – это классический воргейм в лучших своих проявлениях. Впрочем, не забудем и Nival с их ***«Операцей Silent Storm»*** – отличной трехмерной тактической игрой.

Скромно выглядит на этом фоне список экшенов: свет увидели среднего уровня игры ***Beyond Normandy: Assignment Berlin***, ***Conflict: Desert Storm 2 – Back to Baghdad*** и ***Vietnam War: Ho Chi Min Trail***. Впрочем, две другие игры – это полноценные боевики на тему Второй мировой: шутер ***Call of Duty*** и наполовину стратегическая ***Hidden & Dangerous 2***.

Не последнее место по многочисленности заняли стратегии (как общевойскового, так и отрядного уровней). Встречаем: ***The Third Wave***, ***Ultimate Civil War Battles***, ***Korea: Forgotten Conflict***, ***Victoria: An Empire under the Sun***, ***Tortuga: Pirates of the New World*** (***Pirate Hunter***), ***Patrician 3: The Rise of the Hanse***. Что касается чемпиона, то тут двух мнений быть не может: ***Commandos 3: Destination Berlin*** и **Pyro Studios** в представлениях не нуждаются. Стопроцентный musthave.

## РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Прошедший год был богат на игры, которые в той или иной степени отражали события той или иной войны. Даже оставляя за кадром космические, фэнтезийные и прочие фантастические сюжеты, можно найти немало отличных игр, разных по форме и содержанию. Возможно, прочитав эту краткую «сводку с полей», ты найдешь в ней полезную для себя информацию. Или – руководство к действию. Отнюдь не призывая никого брать в руки автомат и развязывать Третью мировую войну, я лишь могу посоветовать выбрать подходящую игру из предложенного списка и выплеснуть на виртуальных противников все раздражение от долгого трудового или учебного дня. Проверено – помогает!

«Операция Silent Storm». Сделаем все по-тихому...

Hidden & Dangerous 2. Взвод, окапываемся на лесопилке!

Commandos 3: Destination Berlin. Снег – находка для коммандос

***Конференция разработчиков компьютерных игр этого года запомнилась кадрами. Вот старший оперуполномоченный Гоблин пожимает руку Джону Ромеро. Вот КранК обнимает booth babes, прикомандированных к стенду «К-Д ЛАБ». Вот человек машет руками перед камерой, заставляя виртуального дракона на экране то парить в небесах, то входить в крутое пике. Глаза диаметром в десять сантиметров и незакрывающиеся рты стали обычным явлением в московской гостинице «Космос» в период с двадцатого по двадцать второе февраля.***



# НОВАЯ НАДЕЖДА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

## КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР 2004

О том, сколько гигабайт фото-аудио- и видео-материалов мы сделали, я скромно умолчу. Самое лучшее ты можешь наблюдать на этих страницах, а самое отборное – на нашем компактном носителе. Мы же приступаем к обзору **КРИ 2004**, бессменным организатором которой является сайт **DTF.ru**.



Андрей Кузьмин объясняет простым смертным, в чем цимус нестандартного подхода к разработке компьютерных игр

Как и все приличные мероприятия, КРИ началась с пресс-конференции. Для начала организаторы представили нам видение развития игровой индустрии в России, ответили на немногочисленные вопросы, а затем на сцену поднялись, не побоюсь этого слова, Отцы Игрового Дизайна: **Том Холл** и **Джон Ромеро** (кстати говоря, мы поймали их позже в одном из кафе на территории гостиницы «Космос» – смотри «Разговор по душам» в этом номере).

В программе первого дня было порядка двадцати семинаров: каждый час шли одновременно четыре лекции, так что посетителям пришлось отказываться от вкусного в пользу вкуснейшего. Причин для этого было великое множество. Тут тебе и семинар по организации игрового времени, и лекция на тему «Выбираем главного героя», и рассказ **Юрия Мирошникова** о том, как ***«Ил-2»*** стал хитом. Особый восторг вызвали семинар **Гоблина**, который рассказывал о некоторых моментах локализации игр и кинофильмов, и лекция **КранКа**, в которой последний заставил ошарашенную публику окончательно съехать со своих немногочисленных катушек.

Параллельно с семинарами проходила демонстрация произведений различных команд: от маститых издателей международного уровня до новичков с периферии, приехавших на «Ярмарку проектов» показывать свои разработки. Были и стенды ведущей игровой прессы, хотя народ в основном предпочитал именно стенд ИД (game)land. Не думай, что мы так говорим из каких-то патриотических чувств. Мы действительно сделали все, чтобы на нашем стенде было интересно. За два дня мы совместно с друзьями-издателями успели провести четыре презентации игр и вообще всячески развлекали публику. Подробнее – во врезке ниже по тексту.

Вдоль «Ярмарки» прогуливались изда-


К сожалению, посмотреть на разработчиков ставшей полулегендарной Far Cry не удалось – приз за них получал Алексей Михайлов («Бука»)


Эти ребята уже второй год получают приз КРИ. Им не привыкать

тели в поисках будущих «воспитанников» и члены жюри, которые решали для себя, за какие проекты они будут голосовать. По основному холлу расхаживали посетители, останавливаясь поглазеть на «живых» ***STALKER: Shadows of Chernobyl***, ***Flight of Fancy***, ***Alien Shooter 2*** и многие другие проекты, о которых ты узнаешь из второй части нашего матерала. А сейчас мы расскажем о, несомненно, самом захватывающем зрелище КРИ 2004.

## ПОБЕДИТЕЛЕЙ НЕ СУДЯТ

Голосование по семнадцати различным номинациями было проведено членами жюри, в состав которого входили такие граждане, как Юрий Мирошников («1С»), Александр Михайлов («Бука»), Вячеслав Плотников («Руссобит-М»), Дмитрий Архипов («Акелла»), Юрий Поморцев (gameland) и другие. Бюллетени были сданы в двенадцать дня 22 февраля, а награждение состоялось чуть позже – в шесть вечера. Ведущим церемонии награждения был Андрей Разыграев – харизматичный гражданин с телеканала МУЗ-ТВ. Итак, победителями стали:

### ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ PC: «Периметр»

Эта номинация стоит особняком ото всех остальных, по ней даже не проводилось голосование жюри. Номинацию ввел платиновый спонсор КРИ 2004, компания **Intel**, и победителя они выбирали сами. Поэтому мало кто удивился, узнав результат. Ведь Intel давно выбрал ***«Периметр»***, разработчикам игры оказывалась мощная поддержка. Результат: «Периметр» – первая отечественная игра, в которой серьезно и очень активно используется технология **Hyper-Threading**. Тщательная оптимизация под процессоры Intel, высокое качество финальной версии сверху. Эта награда – лишнее подтверждение того, что наши игры и наши разработчики вышли на совершенно новый уровень. Поздравляем!

### ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ИГРОВОЙ КОНСОЛИ: Axle Rage

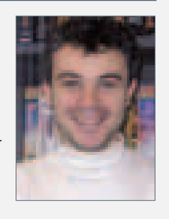
Вручавший награду в этой номинации Михаил «ЗАВХОЗ» Федоров заметил перед микрофоном, что вряд ли объявление победителя станет для кого-то неожиданностью. Дело в том, что в этой номинации присутствовал только **один претендент**. Ты уже догадался, что это за игра.
Появление номинации с одним претендентом на награду может показаться странным. Но с другой стороны, если такой номинации не будет, к чему тогда стремиться разработчикам? Наши поздравления «Акелле», мы восхищены вашей смелостью! Мы верим, что вы сможете доказать, что в России могут делать отличные игры не только для PC!

### САМЫЙ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ: Flight of Fancy

Премию за самый нестандартный проект вручал самый нестандартный человек индустрии – разумеется, Андрей «КранК» Кузьмин. За что конкретно выдали эту интересную премию, ты узнаешь ниже. Чтобы еще больше заинтриговать тебя, скажу, что для игры в Fight of Fancy не нуж-

**1. Понравилась ли вам КРИ 2004 (в том числе и по сравнению с КРИ 2003)?**

**2. Сформировалось мнение об играх, представленных на «Ярмарке проектов»?**



**Сергей Орловский (Nival Interative):**
1. КРИ переходит на новый уровень. По одному внешнему виду ясно, как улучшилась российская игровая индустрия. КРИ действует как отражающий фактор этой индустрии. Мы ставим новые цели, новые высоты, достигаем нового уровня качества.
2. Прикольные проекты, мне на удивление понравился «Вий» – давно забыли про квесты с живыми съемками. Стиль хороший, тема подходящая. Еще You Are EMPTY, хотя я не знаю, насколько он там дебют. По геймплею понравилась «В тылу врага» – хороший проект, такой простенький, аркадный, на мой взгляд; очень много деталей, много wow-факторов зашито. Ну и, разумеется, Flight of Fancy.


Оглашая победителя, Андрей Кузьмин не забыл сделать небольшое добавление к своему семинару. Зал рукоплескал


Главный «Сталкер» не скрывает радости по поводу получения еще одного приза


– Знаете, ребята, возможно, ваш «Сталкер» в этом году станет тем же, чем DooM стал в девяносто пятом

на ни мышка, ни клавиатура. Даже джойстик или руль не нужны. Заинтригован? То-то же!

### ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН: «Периметр»

Этот приз вручал сам Том Холл, который, как известно, надизайнерил великое множество проектов. Мы полагаем, что награду «Периметр» получил вполне заслуженно, ибо переплюнуть его мог только **STALKER**. Но по мнению жюри, он этого не сделал.

### ЛУЧШАЯ ГРАФИКА В ИГРЕ: STALKER: Shadows of Chernobyl

А вот здесь украинские разработчики убежали далеко вперед, не оставляя соперникам ни единого пикселя. Действительно, похвастать графическим движком на КРИ мог немногий. Разве что ***You Are EMPTY*** или ***Far Cry.*** Но до игры от **GSC Game World** им, конечно, далеко. Премию за графику вручали представители компании ATI, одного из ведущих разработчиков видеочипов и графического спонсора КРИ.

### ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: STALKER: Shadows of Chernobyl

Еще одна награда, заслуженно ушедшая в Киев. Трудно спорить и комментировать эту номинацию. Так что остается искренне поздравляем киевлян с таким успехом и пожелать российским разработчикам взять реванш в следующем году! Ну а на этот раз – да, STALKER: Shadows of Chernobyl вне конкуренции. С выбором жюри трудно не согласится. Кстати, обращаем твое внимание на то, что голосование было тайным и никаких договоренностей между членами жюри не было, что бы там не говорили злые языки!

### ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ: «Вивисектор: Зверь Внутри»

Многие из присутствующих в зале были удивлены такому выбору жюри. Звук – это достаточно специфичное понятие. Трудно однозначно сказать «вот здесь звук лучше, чем здесь». Так что перед жюри стоял не самый простой выбор. Однако, судя по всему, они не промахнулись. Потому что вполне возможно, «Вивисектор» будет поставляться с новыми звуковыми картами, поскольку по используемым звуковым технологиям он обгоняет большую часть известных современных проектов. Ждем релиза и поздравляем!

### ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ: You Are EMPTY

Премию вручал Дмитрий Архипов. Первым делом, вскрыв конверт, он пожалел о том, что проект-победитель издается другой компанией, ибо жюри практически в полном составе голосовало именно за эту игру. Ветераны, присутствовавшие на КРИ 2003, вспомнили, что YAE получила в тот раз премию «Лучшая игра без издателя». Как видишь, с тех пор для разработчиков этой перспективной игры многое изменилось. YAE обрел издателя в лице **«1С»**, а сами разработчики получили награду за лучший дебютный проект. Молодцы!

### ЛУЧШАЯ ИГРА БЕЗ ИЗДАТЕЛЯ: Flight of Fancy

Интересно, что премию вручал главный разработчик предыдущего проекта (и по совместительству победителя прошлогоднего дебюта). Не без удовольствия он (а с ним и мы) отметил, что проект действительно достойный, и вряд ли на следующий год игра по-прежнему будет без издателя. Кстати, по некоторым данным движок **FoF** (**Dagor Engine**) уже вовсю лицензируют сторонние компании.
Как и говорилось, подробнее об этой игре можно прочесть ниже.

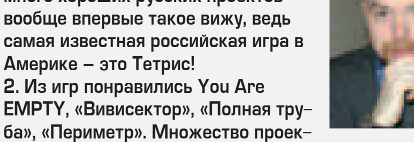
### ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПОРТАТИВНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ: Fight Hard

Прокомментировать эту номинацию достаточно трудно. Игры для портативных компьютеров – это все же не

---

**1. Понравилась ли вам КРИ 2004 (в том числе и по сравнению с КРИ 2003)?**

**2. Сформировалось мнение об играх, представленных на «Ярмарке проектов»?**



**Том Холл (Midway Games):**
1. Очень интересная конференция, много хороших русских проектов – вообще впервые такое вижу, ведь самая известная российская игра в Америке – это Тетрис!
2. Из игр понравились You Are EMPTY, «Вивисектор», «Полная труба», «Периметр». Множество проектов действительно высокого уровня. «Полная труба» поразила меня: это действительно совсем другая игра, отличная от других, представленных здесь. Лично я был бы рад, если бы эту игру выпустили в Америке. В целом ваши проекты поражают своей новизной: не исключено, что город Киев скоро будет тем же самым для всего игрового мира, что и город Даллас, родина «Дума» и других известнейших хитов.


Интересно, какое желание загадал Орловский, находясь между двумя Юриями?


Два обаятельных монстра переводческой индустрии: Гоблин и «Бука»

наша специализация. С уверенностью могу сказать лишь одно, если нашим читателям интересна эта тема – мы с радостью во всем разберемся и представим рубрику про подобные проекты. В общем, пишите письма!

### ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА: Far Cry

В этой номинации участвовали только разработчики из ближнего и дальнего зарубежья, присутствовавшие на КРИ. Список номинантов выглядел так: «В тылу врага», You are Empty и победивший проект от **CryTek**. Ну как, согласен с выбором жюри? Мы – да!

### ПРИЗ ОТ ПРЕССЫ: Юрий Мирошников

Переходим на личности. Наш издатель Юрий Поморцев вручил приз от прессы своему тезке, но вовсе не потому, что они выпили вместе не один литр пива, заедая чем-то соленым. Юрий Мирошников сделал действительно очень много полезного для российской игровой индустрии, что подтверждает следующая номинация.

### ПРИЗ ОТ ИНДУСТРИИ: Юрий Мирошников

Самое интересное, что этот приз вручал Юрию «друг-конкурент» *Александр Михайлов* из компании **«Бука»**. Процесс вручения прошел в теплой и дружеской обстановке. Замечательно, что представители индустрии и прессы оказались едины в своем мнении. Сам номинант был искренне удивлен оказанным почестям и произнес самую душевную «ответную» речь, тронувшую всех присутствующих.

### ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР: «Бука»

Премию вручал ни кто иной, как Дмитрий «Гоблин» Пучков, не единожды упоминавшийся в этом материале. Действительно, кто как не опытный переводчик и локализатор должен вручать премию коллегам по цеху?

### ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ИЗДАТЕЛЬ: «1С»

Вручал *Сергей Орловский* (**Nival Interactive**). Единогласно.

### ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

Приз компании с внушительным девелоперским стажем вручал главный организатор и вдохновитель выставки – *Александр «GREEN» Федоров*. Поскольку киевлян мы по ходу этого текста уже поздравляли и не раз, хочется ободрить тех, кто не получил эту награду, хотя и заслуживает признания – **«Акеллу»** и Nival. В ушедшем году они подарили нам, геймерам, массу интересных игр. И еще больше сделают в будущем, в этом мы уверены! Спасибо вам, ребята!

### ЛУЧШАЯ ИГРА: STALKER: Shadows of Chernobyl

Джон Ромеро, вручавший премию за лучшую игру конференции, отметил, что STALKER – действительно самый достойный кандидат из всех номинантов. С этим не поспоришь.

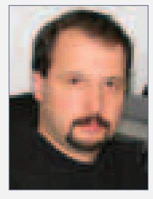
### ЛУЧШАЯ ИГРА 2003 ПО МНЕНИЮ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ: «Операция Silent Storm»

За две недели до проведения КРИ 2004 на сайте **www.gameland.ru** начался опрос среди читателей на тему лучшей игры прошлого года. Продолжалось голосование и на самой выставке. В итоге в этом опросе приняло участие более двух тысяч игроков, четко определивших самую хитовую российскую разработку ушедшего года. Директору компании Nival Interactive Сергею Орловскому были вручены приз и особая грамота от нашего издательства. И пускай Nival в этом году остался почти наград (кроме этой), этот приз еще раз показывает, кто делает самые любимые народом игры.

На этой трогательной ноте закончим с наградами и перейдем к самой интересной части. Рассказу о самых интересных событий конференции и описанию игр, которые выставлялись на КРИ 2004!

**1. Понравилась ли вам КРИ 2004 (в том числе и по сравнению с КРИ 2003)?**

**2. Сформировалось мнение об играх, представленных на «Ярмарке проектов»?**



**Дмитрий Архипов («Акелла»):**
1. КРИ стала гораздо более профессиональной. В первый раз это была такая тусовка выпускников ВМК МГУ. Сейчас она стала гораздо более организованной, за что, конечно, большое спасибо организаторам.
2. Мне очень понравилась игра You Are EMPTY, она не совсем новая, правда. Мое мнение: это самый сильный номинант на «дебют». Есть несколько интересных проектов, но общее впечатление таково, что на этой КРИ появилось меньше команд, которые могут предложить что-то реальное. Тем не менее, мы пристально рассматриваем несколько проектов – я пока не буду говорить, какие именно – для возможной работы с командами и последующей публикации этих игр.

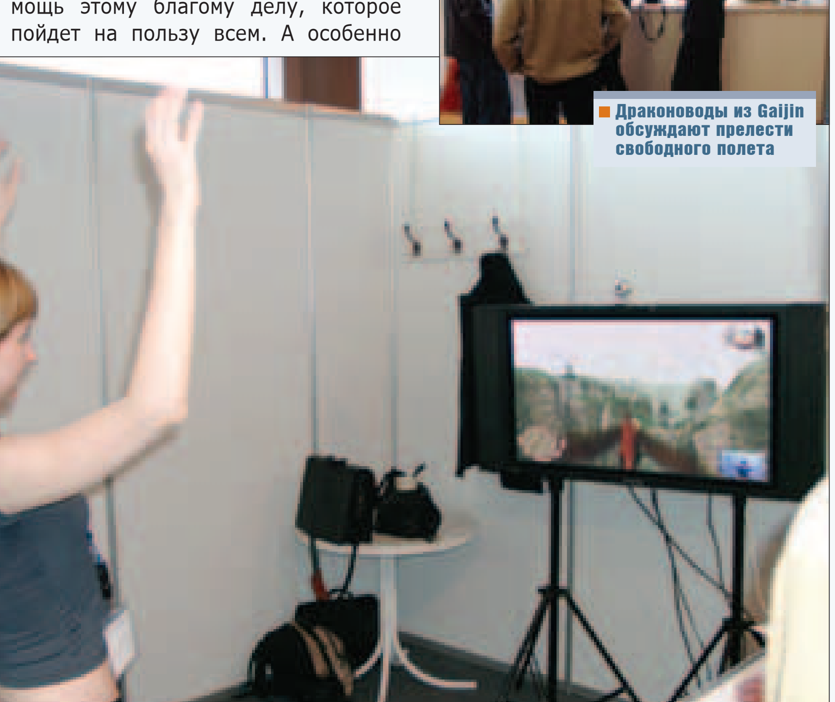
**По всем правилам иерархии маститые, прославленные трудами разработчики заняли первый этаж. Раскинув конструкции своих шатров, они завлекали посетителей интересными анонсами новых игр и демонстрацией уже знакомых многообещающих проектов. Этажом ниже расположилась «Ярмарка проектов», на которой расположились начинающие разработчики и спонсором которой являлся наш издательский дом. На время КРИ их пристанищем стали полтора квадратных метра на каждого и шумные соседи в придачу. Не смея нарушать сложившиеся традиции, начнем с первых; вторыми закончим.**




# ЯРМАРКА ЧУДЕС

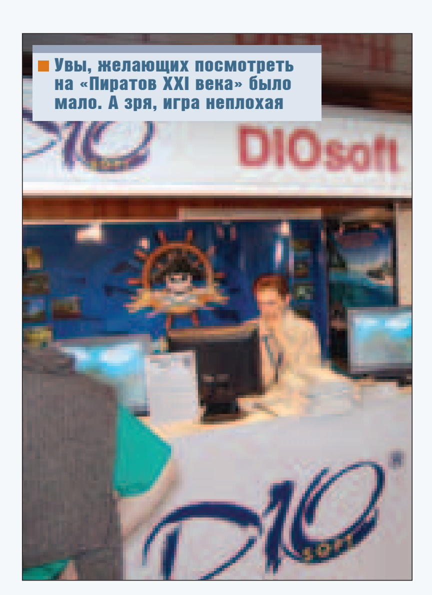
Но прежде чем перейти к самому рассказу, небольшое предисловие. Тебе ведь будет интересно узнать, почему мы стали спонсорами КРИ вообще, и почему мы решили спонсировать именно «Ярмарку проектов»? Рассказываем. КРИ проводиться всего лишь второй раз. Но даже по сравнению с прошлым годом уровень конференции вырос на порядок, а то и на несколько. И нам приятно и важно оказать любую помощь этому благому делу, которое пойдет на пользу всем. А особенно геймерам, то есть нашим читателям, то есть всем вам. Ведь повышение престижа российских разработчиков, обмен опытом, налаживание связей внутри российской игровой индустрии – все это выливается в повышение качества выпускаемых игр. А «Ярмарка проектов» – это превосходная возможность для начинающих разработчиков заявить о себе и получить поддержку со стороны издателей. А значит, все мы получаем еще больше игр, сделанных на еще более высоком уровне. И раз мы этому можем поспособствовать, мы должны это сделать. Ну, а теперь перейдем к виртуальной прогулке по стендам КРИ 2004.

Драконоводы из Gaijin обсуждают прелести свободного полета



## GAIJIN ENTERTAINMENT

Молодая перспективная компания представила всего один проект. Но этого вполне хватило, чтобы собрать вокруг своего стенда немало зрителей. Тот самый случай, когда качество полностью восполняет отсутствие количества. ***«Полет наяву»*** или ***Flight of Fancy*** (рабочие названия проекта) представляет собой симулятор полета дракона. Причем управле-




Увы, желающих посмотреть на «Пиратов XXI века» было мало. А зря, игра неплохая

ние осуществляется непосредственно телом игрока. Небольшая камера волшебным образом превращает каждый взмах человеческой руки в движение крыла дракона. Технология сродни приставочной **Eye-Toy**, только во сто крат интереснее. На данный момент разработчики ведут переговоры с **Sony**, и, вполне возможно, к началу 2005-го года каждый обладатель PS2 тоже сможет завести себе домашнюю летающую ящерицу.

## DIOSOFT

Несмотря на молодой возраст компании (была основана в 2002-м году), киевская **DIOsoft** уже прославилась в узких кругах специалистов как разработчик первого в мире планировщика пейнтбольных баталий. Умная программа позволяет рассчитывать все «влияющие» факторы и находить оптимальное решение поставленной перед командой задачи. К сожалению, на КРИ мы этого не увидели, но смогли ознакомиться (хоть и поверхностно) с их новой разработкой – ***«Пираты XXI века»***. Игра обещает быть оригинальной и разноплановой: действия будут происходить как на суше, так и в водной стихии. Большое количество транспорта, в том числе и воздушного, предварительное планирование миссии, мощный AI и много других приятностей. В подтверждение этому разработчики выставляют движок Monstrator, их собственную уникальную разработку. Именно благодаря ему появилась возможность полностью создать масштабный игровой мир без привлечения третьих лиц.


На стенде GSC народ глазел исключительно на STALKER: Shadow of Chernobyl


«Страусиными бегами» заигрывались все: от шестилетних детей до Джона Ромеро



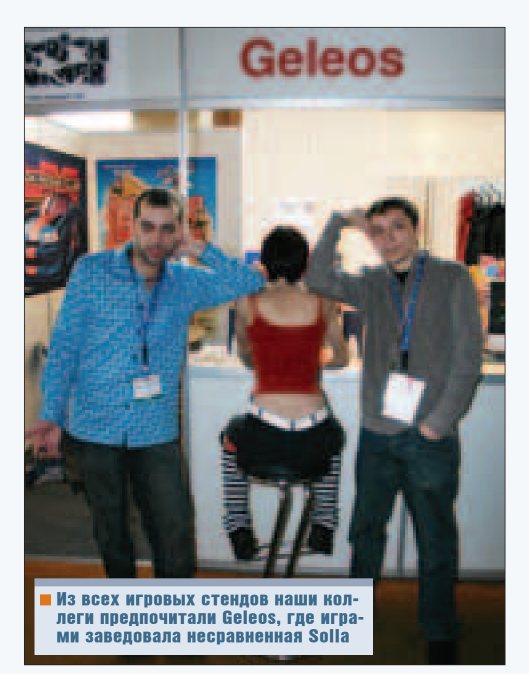
Не зря, ох не зря «Сталкер» получил «Лучшую игру КРИ 2004». За такую красоту можно и зарплату положить!



## GELEOS

И еще одна компания, основанная в 2002-м году (урожайный год, скажу я вам). В отличие от предыдущей – московская. **Geleos** анонсировала игру ***Lada Racing Club***, разрабатываемую совместно с **ОАО «АВТОВАЗ»**: автогонки по виртуальным городам России на отечественных автомобилях. Обещают реальную физическую модель, а также возможность покататься на всех доступных «Ладах»: от ВАЗ 2101, до последней модели Lada Revolution. Отечественный ***Need For Speed***? Не исключено, проект обещает быть интересным, так что мы будем держать тебя в курсе дел.

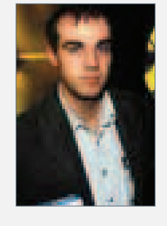
Кроме того, силами Geleos на КРИ было выставлено два полновесных мультипликационных проекта. Первым дебютировал находящийся на стадии разработки проект ***Fast & Funny***. Мультяшная гонка с аляповатыми комичными пер-



Из всех игровых стендов наши коллеги предпочитали Geleos, где играми заведовала несравненная Solla

**1. Понравилась ли вам КРИ 2004 (в том числе и по сравнению с КРИ 2003)?**

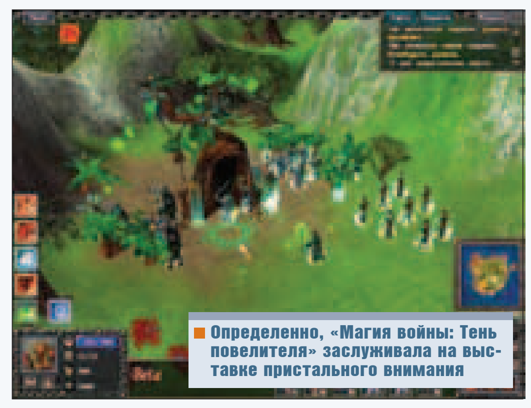
**2. Сформировалось мнение об играх, представленных на «Ярмарке проектов»?**



**Александр Михайлов («Бука»):**
1. Во-первых, это новый уровень. Площадка изменилась, стало больше места, она стала более комфортабельной, более удобной – это важно, на самом деле. Во-вторых, присутствие звезд – тоже большая заслуга организаторов. То, что они привезли Ромеро и Холла – это здорово, они молодцы!
2. Хотелось бы отметить вот что: в принципе, призы и номинации были распределены достойно, но мне обидно за три проекта, которые ничего не получили, хотя на мой взгляд они очень и очень достойны. Это «В тылу врага», «Магия войны» и «МОР. Утопия». Возможно, это несколько субъективно: ведь два из этих проекта выпускаем мы, но я думаю, что «МОР» должен был получить награду как самый нестандартный. А то, что ничего не получила «В тылу врага» – просто обидно. Проект очень хороший.




■ Посетители этого стенда с удивлением рассматривали необычную стратегию «Дорога на Хон-Ка-Ду»



■ Определенно, «Магия войны: Тень повелителя» заслуживала на выставке пристального внимания

сонажами. Пестрые машинки, злые полицейские и носатая бабуля, одетая в стиле Шапокляк. Атмосфера, чем-то напоминающая Симпсонов. Ждать эту прелесть осталось всего ничего – до лета этого года.

Второй проект – ***Ostrich Runner*** (вышла под названием «***Страусиные бега***»). Если коротко, то это первый российский проект, в котором активно используется cel-shading. Притом, выпущена игра была примерно в то же время, что и ***XIII***, которая стала популярной исключительная из-за применения этой технологии. Джон Ромеро, который буквально за 10 минут пробежал всю выставку, за стенд со STALKER'ом не зацепился даже взглядом, минут 5 играл в «Страусиные Бега». Так что мы будем пристально наблюдать за новыми разработками Geleos. Вполне возможно, что через пару лет эта студия будет флагманом российской игровой индустрии.

## GSC GAME WORLD

Кто-кто, а вот эта компания в представлении не нуждается. Монстры игростроя, небожители-игроделы – как только их не называют. Но факт остается фактом: GSC – крупнейший разработчик на территории СНГ. Да и с дальним светом поспорить может. В общем, любить и уважать. Нам нужен был S.T.A.L.K.E.R., мы его получили. Зрители чуть ли не визжали от восторга: шутка ли, увидеть живьем легендарный проект! Описывать его – все равно, что вкратце пересказать «Войну и мир». Поверь, все ожидания не напрасны.

Второй игрой, выставленной компанией на КРИ, стали «***Казаки 2***». Изготовленный в лучших традициях GSC, проект уверенно соседствовал со своим умопомрачительным братом по цеху. В целом, компания отработала по полной программе.

## БУКА

На стенде одного из ведущих российских издателей наблюдался постоянный ажиотаж. «Бука» представила массу своих проектов. К наиболее интересным можно отнести следующие: «***Чистильщик***», «***Дорога на Хон-ка-Ду***», «***Магия войны: Тень повелителя***» и «***МОР. Утопия***». Сказать о них в двух словах вряд ли получится, так что жди полновесных статьях!

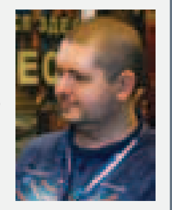


■ Возле стенда «Никиты» ходили воины и амазонки, приглашающие сфотографироваться на память о «Сфере»

■ В России разрабатывается немного игр о космических приключениях. «Паркан 2» – пожалуй, лучший представитель жанра

**1. Понравилась ли вам КРИ 2004 (в том числе и по сравнению с КРИ 2003)?**

**2. Сформировалось мнение об играх, представленных на «Ярмарке проектов»?**



**Андрей «КранК» Кузьмин («К-Д ЛАБ»):**
1. Уровень безусловно выше. Чего только стоит приезд таких известных личностей, как Ромеро и Холл – это однозначно повышение уровня. Всего больше, посетителей больше, место проведения более элитное. К тому же мы сделали отличный пиар-ход с девушками.
2. Честно говоря, я могу скорее посоветовать: у большинства таких проектов идет зацикливание на пиксельных шейдерах, на технологиях. Они пытаются делать какие-то кусочки, но не делают пока что самих игр. Это основной минус всех претендентов.



Желающих посмотреть на неоднозначную «Ударную силу» было немного



Редкий момент: топ-модели, украшающие стенд «К-Д ЛАБ», не заняты алчущими геймерами

## NIKITA

Основанная в далеком 1991 году, компания **NIKITA** по праву заслужила наше уважение. И не стоит ее обвинять в смене PC-ориентиров на простые (бытует мнение) мобильные развлечения. Кто-то же в стране должен раскручивать WAP и J2ME. Среди предлагаемого на стенде ассортимента, нас особенно заинтересовали два проекта: ***Parkan 2*** и «***Сфера***». Первая игра является собой типичный RTS с элементами шутера. Продолжая события первой части, нам открылись три новых планеты, добавлено десять видов варботов и куча спецэффектов. Более интересна вторая разработка под названием «Сфера». Напомню, что это первая российская сетевая ролевая игра (MMORPG) такого масштаба. Сильный сюжет, много возможностей, в общем, читайте рецензию в этом номере.

«Шквал Стали» демонстрировалась исключительно на модных ноутбуках

## G5 SOFTWARE

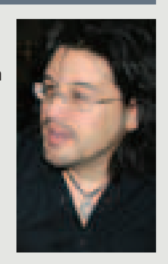
Еще одна компания, специализирующаяся в равной степени на разработках для PC и мобильных устройств. За два с половиной года работы **G5** набрала солидное портфолио и наладила исключительно полезные связи. Как результат, представленная на КРИ PC часть выглядит так: «***Ударная сила***», «***Метро 2***» и «***Карибский кризис***». Первый проект – симулятор боевых вертолетов. Качественная интересная разработка: шесть вертолетов на выбор, хорошая графика, удобное управление, динамика – большего и не нужно. Тем более, что наблюдается явный застой в жанре. С «Метро 2» получилось поинтереснее. По задумке, это FPS с сильной сюжетной линией. И на метро прокатиться можно будет, и по улицам походить. Вот только бы не получился преемник «Подземелий Кремля». Та еще штучка была.

## DIGITAL ART

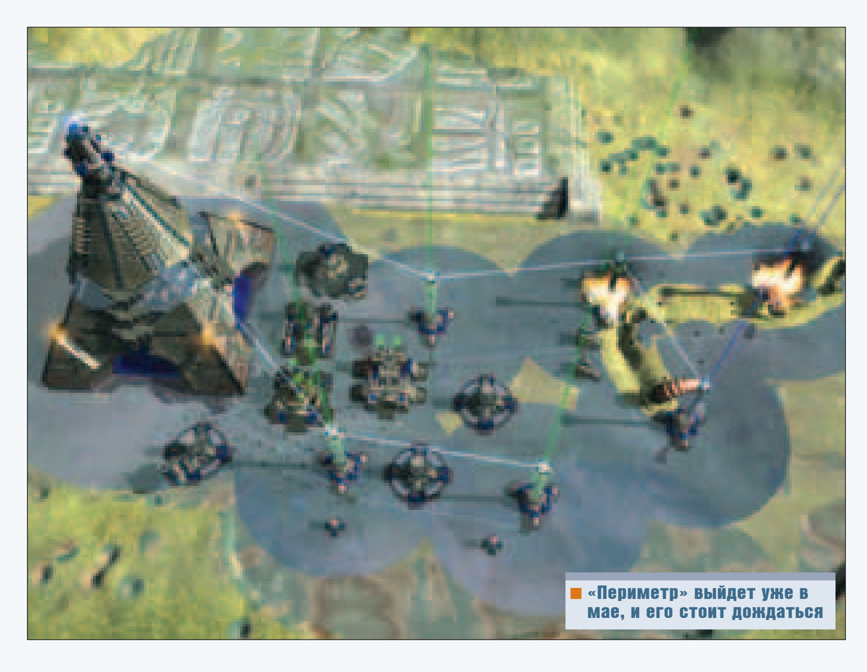
На первый взгляд, неброский, отдающий скромностью стенд оказался вместилищем серьезных людей с большими амбициями и намерениями. Компания, организованная в Киеве всего полтора года назад, уже показывает приличные результаты. В данный момент все ее силы направлены на единственный проект «***Шквал Стали: Пламя Восточного Фронта***». Станет ли он очередной стратегией на тему Второй мировой или займет почетное место возле «В тылу врага» – еще вопрос. Но пред-

**1. Понравилась ли вам КРИ 2004 (в том числе и по сравнению с КРИ 2003)?**

**2. Сформировалось мнение об играх, представленных на «Ярмарке проектов»?**



**Джон Ромеро (Midway Games):**
1. О, конференция была просто великолепной! Она была очень похожа на GDC середины девяностых. Много интересных людей.
2. О, да. Мне понравились Far Cry, «Полная труба» (Том Холл подсказывает: You Are EMPTY). Ах, да, и еще тот замечательный квест с живым видео – «Вий».


«Периметр» выйдет уже в мае, и его стоит дождаться

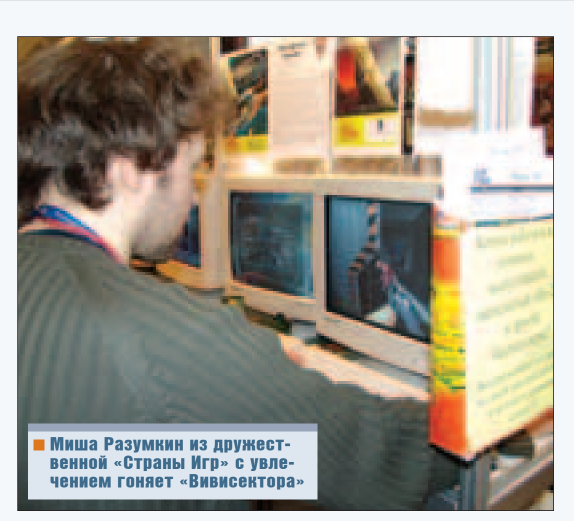


Самый богатый стенд был, разумеется, у лучшей компании-издателя «1С». Количество представленных проектов впечатляло

варительная демонстрация движка впечатляет: полный графический реализм – даже придраться не к чему.

### К-Д ЛАБ

Посетителям прошлого КРИ компания **«К-Д ЛАБ»** должна была врезаться в память хотя бы по двум причинам. Если первая, хорошие игры, не так уж и глобальна, то вторая – бесплатное пиво – запоминается легко. На этот раз все было иначе: разработчики предпочли больше уделить внимание проектам, нежели праздному утробному веселью. Поводов к этому было предостаточно. Чуть ли не самая главная разработка из представленных КРИ обосновалась именно на их стенде. «**Периметр**» – грандиозная стратегия с возможностью терраформинга и уникальной системой создания юнитов уже давно муссиру-

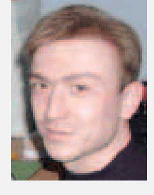

Миша Разумкин из дружественной «Страны Игр» с увлечением гоняет «Вивисектора»



Блицкриг 2! Операция Silent Storm: Часовые! Столько вкусного на одном стенде!

**1. Понравилась ли вам КРИ 2004 (в том числе и по сравнению с КРИ 2003)?**

**2. Сформировалось мнение об играх, представленных на «Ярмарке проектов»?**



**Александр «GREEN» Федоров (DTF.ru):**
1. Думали, будет легче. На самом деле, оказалось тяжелее. Ошибки были, но они другие, скажем так. Надеюсь, в 2005-м мы исправим все ошибки, мы работаем над этим. Насчет Ромеро и Холла: нас спрашивали в прошлый раз, где были звезды. Мы сказали: звезды будут. Ведь посетитель – неважно, разработчик, издатель или просто игрок – он в первую очередь клюет на хорошие имена. Даже спонсор, который собирается дать денег, в первую очередь спрашивает: а какие будут звезды? Это общепринятая практика.
2. Вообще не видел. Для меня лично КРИ 2004 была характерна тем, что я ни разу не обошел все стенды, более того, я даже до конца холла практически ни разу не доходил. Просто не было времени.


«Часовые», несомненно, будут лучшим дополнением российской разработки года

ется в игровой прессе. Здесь же она предстала в виде стабильной бета-версии.
Ну а чтобы внимание к проекту не ослабевало, Кадавры выставили заградотряд, состоящий из двух соблазнительных моделей агентства **Red Stars**. Так что мало кто прошел мимо стенда «К-Д ЛАБ», не взглянув в их сторону.

## 1С

По соседству с вышеупомянутыми калининградцами расположился стенд фирмы **«1С»**. Ведущий российский издатель хорошо подготовился к грядущему мероприятию и выставил аж пять мощных проектов. Долгожданное продолжение прошлогодней стратегии «***Космические рейнджеры 2***» хоть и выглядело немного сыровато, но произвело ожидаемое положительное впечатление. Вышедший не так давно слегка шизоидный квест «***Полная труба***» так же нашел свою аудиторию (особенно среди зарубежных гостей). Представленные «***Механоиды***» заслуженно собрали свои аплодисменты, а «***Звездные Волки***» доказали право называться «хорошей стратегией с элементами RPG». Также был представлен «***Вивисектор: зверь внутри***» – смесь леденящего кровь horror и 3D-action. На него я возлагаю особые надежды: говорят, будет очень даже.
Еще один знаковый проект – ***«В тылу врага»***. Читавшие в прошлом номере шестиполосное preview, прекрасно понимают, о чем я. Для остальных скажу так: лучшая RTS в стиле ***Commandos 3***, превосходящая последнюю на порядки.
К тому же, перехватив прошлогоднюю эстафету «К-Д ЛАБ», «1С» искушала своих гостей напитками пониженной крепости. В общем, стенд «1С» пользовался заслуженной популярностью у посетителей...



Стенд «Акеллы» раз в полчаса собирал вокруг себя целую толпу журналистов, представляя им по одному новому проекту

## NIVAL INTERACTIVE

На стенде одного из ведущих российских разработчиков все внимание было приковано к одной игре – «***Операция Silent Storm***». Весной этого года Nival Interactive планирует выпустить этот полуаддон, полупродолжение лучшей игры 2003 года по мнению наших читателей. Тогда же будет сделано и несколько интересных анонсов. Кроме того, ждем 2005 года и «***Блицкриг 2***»!


Танки и мистика – главные герои стенда харьковской студии Crazy House

## СПОНСОРЫ И МЕЦЕНАТЫ

Вот список компаний, без которых КРИ 2004 не была бы такой интересной, комфортабельной и разнообразной:
Платиновый спонсор: компания **Intel**.
Графический спонсор: компания **ATI**.
Золотые спонсоры: компании **«1С»**, **Nival Interactive**, **«Акелла»**, **G5 Software**, **RenderWare**.
Спонсор регистрации участников: компания **«Бука»**.
Спонсор ярмарки проектов: издательство **(game)land**.
Технический спонсор: фирма **K–SYSTEMS**.

## АКЕЛЛА

Тщательно подготовившись к мероприятию, «Акелла» выдала стопроцентную работоспособность и адекватность к бешеному темпу конференции. Презентации компании собирали критическую массу зрителей на квадратный возлестендовый метр. Гвоздем официальной части программы стал ***Sabotain: Break the Rules***. Киберпанковский 3D-action с элементами RPG сразил всех наповал: отличная графика, море возможностей, соответствующая атмосфера и «книжный» закрученный сюжет. Читай подробное превью в этом номере!
Также на суд общественности был представлен ***PT Boats: Knights of the Sea***. Симулятор торпедных катеров времен Второй мировой еще больше уверил нас в том, что лучше «Акеллы» имитировать воду не может никто. И про эту игру ты тоже можешь узнать более подробно на страницах этого номера журнала – она того стоит.
Но самую большую бомбу «Акелла»


Мрачноватые ландшафты Wehrwolf гарантируют погружение в атмосферу Второй мировой

## ПРАВИЛЬНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Все компьютеры на выставке были предоставлены компанией **K-SYSTEMS**. Надо заметить, что оборудование было серьезным и дорогостоящим: процессор Intel Pentium 4 2.8 GHz с технологией Hyper-Threading, оперативная память – 512 RAM, видеокарты – ATI Radeon 9600 XT и ATI Radeon 9800. Организаторы утверждают, что все компьютеры отработали положенное без ошибок и глюков.
А на стенде нашего издательства крутились ролики, проводились презентации игр – и все это благодаря ноутбуку **Bliss** от дистрибьюторской компании **Nexus**, за что последней – отдельное спасибо!

взорвала на второй день. «***Одиссея капитана Блада***» вызвала фурор среди игровых журналистов – это ж надо, игроизировать Рафаэля Сабатини! Выяснилось, что игрокам удастся побывать в роли капитана Блада, побегать по тропическим островам, помахать шпагой под носом вражеских солдат, выйти в открытое море, взять на абордаж пиратское судно – короче, идеальное развитие ***«Корсаров 2»***. Выйдет в конце года.

### DIGITAL SPRAY STUDIOS

Молодая компания, как это уже вошло в традицию, была основана в 2002-м году. И уже через год, на прошлом КРИ, взяла приз в номинации «Лучшая игра без издателя». Выставлялся тогда **You Are EMPTY**. В этом году компанией была представлена та же игра. Первоклассный FPS сразу же стал местным любимчиком. И издателя нашли – им стал уже упомянутая фирма «1С». Релиз You Are EMPTY намечен на конец 2004-го.

### CRAZY HOUSE

Самая плодотворная компания из обитателей «нижнего плана». «***Танк Т-72: Балканы в огне***» – первый из представленных проектов. Симулятор боевой машины выглядит очень приятно и претендует на динамичный захватывающий мультиплеер. Также к его несомненным достоинствам причисляют тщательно продуманный AI, а по утверждениям специалистов, симулятор создан необычайно реалистично. Интересно, что сюжетами миссий занимался писатель-фантаст Алексей Бессонов, интервью с которым ты можешь прочитать в материале с РосКона-2004, опубликованном в этом номере.

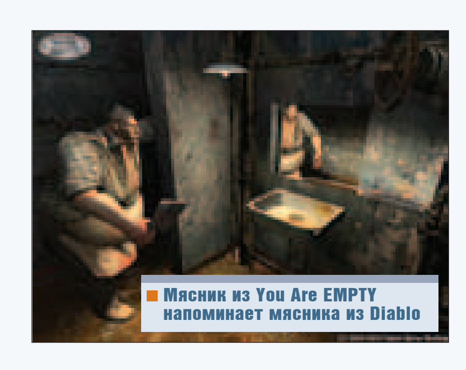
Второй проект относится к жанру квестов-загадок с живым видео. Созданный по незабвенному сюжету Гоголя, «***Вий: История, рассказанная заново***» стал абсолютно новой надеждой на воскрешение всего жанра в целом. Лично мне игра безумно понравилась. Да и не только мне, честно говоря.

### IT-GROUP

Донецкие разработчики решили не придумывать заново велосипед, а воплотить в цифрах старые добрые идеи. Проект **Feudal Lords**, несмотря на громкое название, оказался банальными «точками». И не спешите фыркать, игра действительно увлекает. Да и replayability неимоверно высокий. Одно плохо: мультиплеера нет.

### EAGLE DYNAMICS

Компания специализируется на создании авиасимуляторов. Из наиболее значимых проектов можно отметить ***Flanker 1.0*** и недавно вышедший под покровительством «1С»

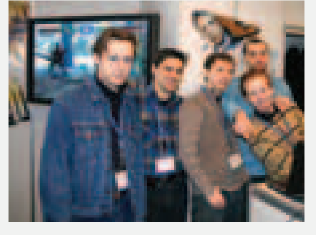

Мясник из You Are EMPTY напоминает мясника из Diablo



Lock On от Eagle Dynamics выглядит и играется просто замечательно


Наблюдать за девчонками во время игры – редкое удовольствие

## НАШИ НА КРИ
### СТЕНД (GAME)LAND'а



Стенд нашего издательства (game)land был переполнен посетителями все время Конференции – без перерыва на обед и права на побег. Мы с радостью общались с читателями, давали автографы, предоставляли вкусные бонусы и демонстрировали умопомрачительные игры «В тылу врага», «Саботаж» и Xenus. А «приставочные чемпионы» из «Страны Игр» без устали сражались с читателями в великолепнейший Soul Calibur 2.

***Lock On***. Последний и был представлен на КРИ. Приятная графика (во многом благодаря тесному сотрудничеству с **nVidia**), в меру реалистичная физика, возможность записывать реплеи в формате AVI. Вот, пожалуй, и все.

### GHOST SOFTWARE

Воистину славные люди делают славные игры. Представленная **Ghost Software** аркадная игра «***Морские Волки: Охота за Сокровищами***» не просто радует глаз, она умиляет. Три корабля с тремя параметрами бороздят красочные моря, кишащие врагами – все очень и очень напоминает ***MicroMachines***. 22 уровня и небольшой сюжет с «Водным миром» в качестве основы. Приятно и с юмором. Говорят, даже патч с мультиплеером будет.

### DISCUS GAMES

Выступая на КРИ в качестве издателя, компания представляет детище разработчиков из **«Электронного Рая»** под зловещим названием ***Wehrwolf***. На протяжении 10 миссий мы будем участвовать в реальных событиях времен Второй мировой. 27 единиц оружия, несколько видов техники и упор на кинематографичность – все, что надо ждать от проекта. На первый взгляд, весьма неплохо. Подождем до середины 2005-го, там и обсудим.

### OXIDE

Одним из наиболее привлекательных проектов среди дебютантов стал 3D-shooter от **Oxide** – ***CIB 01***. Он свободен от потусторонних примесей RPG, чем и прекрасен. Сильный сюжет, stealth-элементы и возможность играть за разных персонажей. И на графическое оформление не поскупились и звуковое сопровождение на уровне. Возможно, мы о нем еще услышим, но не раньше конца этого года.

### SIGMA TEAM

Вот они, герои игровой индустрии. Именно им удалось сделать то, о чем другие и думать боятся. ***Alien Shooter*** (как и его продолжатель – ***Alien Shooter 2***) стойко противостоит всем модным игровым течениям, в том числе погоне за графическим совершенством. Абсолютная иммунность к сюжету и безразличие к интерактивности – вот он, путь сильных. Зеленая куча идет справа, другая заходит слева. Тылы просто-напросто этим зеленым заплывают. Во многих играх подобные показания радара означали бы скорую неминуемую смерть. В Alien Shooter это означает начало игры. Настоящее стопроцентное мясо. Во второй части нам обещает еще больше: мультиплеер (кооперативная игра и deathmatch), полноценный сюжет с различными заданиями, несколько вариантов прохождения уровней, возможность покататься на танках, многоуровневые миссии с возможностью возврата в предыдущую локацию, улучшенная анимация, более серьезные ролевые элементы и новое оружие.

На этом мы завершаем наш материал про самое важное мероприятие для российских разработчиков. Новички выступили достойно, «старички» как обычно показали высший класс. Организаторам – низкий поклон за Тома Холла и Джона Ромеро, спонсорам – за предоставленные возможности, ну а словарю русского языка – за предоставленные слова и фразы, с помощью которых нам все-таки удалось выразить впечатление от выставки.



Спасибо всем, кто останавливался около нашего стенда на КРИ!




TM RADIO ULTRA




Текст: Анатолий Норенко

**На прошедшей в Москве 20-22 февраля КРИ 2004 мы попросту не могли упустить представившуюся возможность взять эксклюзивное интервью у самых ярких гостей выставки – Джона Ромеро и Тома Холла. Мэтры игровой индустрии, выходцы из id Software, оказались совершенно идеальными собеседниками – веселыми, остроумными и внимательными. Самые любопытные факты из нашей беседы – перед вами.**

# 3600 СЕКУНД С РОМЕРО И ХОЛЛОМ

**PC ИГРЫ: Привет, друзья! Как настроение? Вы в первый раз в Москве?**
**Ромеро и Холл** *(в один голос)*: Ага!

**PC ИГРЫ: И как вам столица? Где вы уже успели побывать?**
**Ромеро:** Нам очень нравится этот город. Из всех достопримечательностей мы видели только Красную площадь, но этого уже достаточно, чтобы уехать домой с полным рюкзаком впечатлений.

**PC ИГРЫ: А как вам сама КРИ? Можете сравнить ее с Game Developers Conference?**
**Ромеро:** Впечатляет. Мероприятие напоминает GDC в начале 90-х, причем, как по размахам, так и по уровню подготовки.

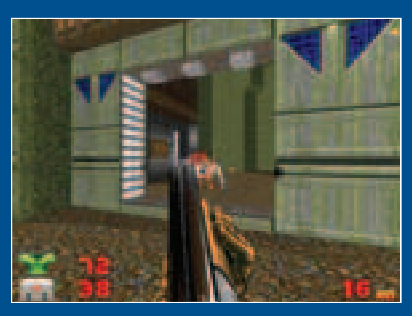
**PC ИГРЫ: Какие проекты российских команд вы уже видели? Что больше всего привлекло ваше внимание?**
**Холл:** Мы уже успели посмотреть на немалое число классных проектов. Мне запомнилась игра ***You Are Empty***, обладающая любопытной технологией и очаровательной советской стилистикой. Также мне понравилась ***«Полная труба»*** – нечто совершенно неординарное.

**PC ИГРЫ: Как, кстати, прошли ваши семинары?**
**Ромеро:** Мы основательно подготовились и рассказали много неочевидных вещей. Аудитория всячески проявляла интерес, задавала огромное количество вопросов, и это приятно. По крайней мере, лично я получил большое удовольствие от доклада.

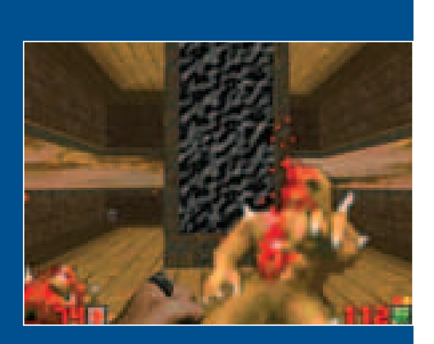
**PC ИГРЫ: Каковы ваши прогнозы относительно рынка игр для PC и консолей? Ожидается ли значительный спад на рынке компьютерных игр в ближайшие годы?**
**Ромеро:** Ничего подобного! Хотя все считают по-другому. Безусловно, консоли имеют большую привлекательность для покупателей, так как стоят гораздо дешевле PC, да и для разработчиков существует ряд преимуществ – например, система не меняется на протяжении всего периода разработки. Однако рынок PC никогда не увянет. Увидите сами.

**PC ИГРЫ: Чем вас, в таком случае, привлекает рынок игр для мобильных телефонов?**
**Ромеро:** Все очень просто. Это очень

Doom



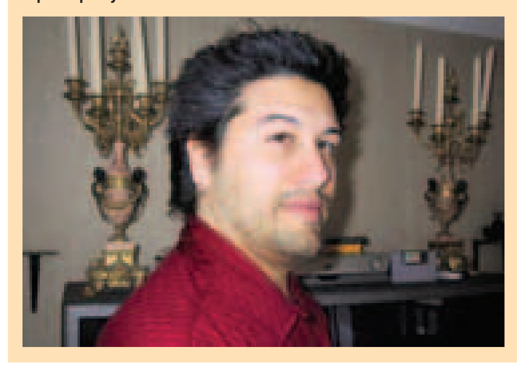






## → ДЖОН РОМЕРО, ХОББИ И ИНТЕРЕСЫ

**Возраст:** 36 лет
Достаточно посетить сайт www.rome.ro, чтобы получить полное представление о человеке. Вот как должна выглядеть настоящая домашняя страница! Берите пример и учитесь!





Разве Ромеро похож на гейм-дизайнера? Рок-звезда!

большой и быстро развивающийся сектор.

**PC ИГРЫ: Интересно, ведь мобильные системы ограничены клавишами управления, а отсюда возникают лимиты в ассортименте жанров. Можно сделать отличный платформер, но как быть со стратегиями?**
**Холл:** А кому стратегии нужны? Для мобильных телефонов игры должны быть простыми и не отнимать много времени. Запустил игру – и ты без промедления оказываешься в водовороте действий. В этом вся прелесть!

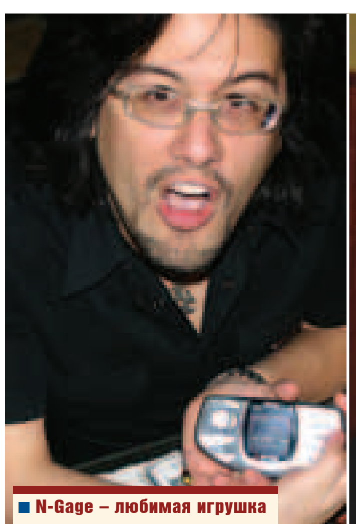
**PC ИГРЫ: Кстати, в последнее время наблюдается любопытная тенденция – игры становятся чересчур простыми и короткими. Как пример, *Call of Duty*, которая проходится за пару часов.**
**Ромеро:** Да, это известная проблема. Для меня идеальный шутер – когда я могу засесть за игру в субботу утром и очнуться лишь к вечеру воскресенья. Если игра короче – считай, это потеря времени. Все классные идеи нужно использовать на полную катушку, двух часов явно недостаточно.

**PC ИГРЫ: Известно, что разработчикам игр для мобильных систем выделяются большие бюджеты, при этом команды обычно состоят из четырех-пяти человек. Насколько это близко к реальности?**
**Ромеро:** Чистой воды правда. По крайней мере, у нас как раз такая практика.

**PC ИГРЫ: А какими проектами вы занимаетесь сейчас?**
**Ромеро:** Я работал над ***Gauntlet: Dark Legacy*** (www.gauntletdarklegacy.midway.com) для Midway. Игра вышла на платформах Xbox и GameCube.
**Холл:** Я на данный момент выступаю в роли креативного директора четырех проектов. Один из них – ужастик ***The Suffering***, который появится в скором времени на всех существующих next-gen консолях. Про остальные пока ничего не могу сказать, но поверьте, все они достойны внимания.

**PC ИГРЫ: Как вы обычно проводите рабочий день?**
**Ромеро:** Я работаю с командой, проверяю, все ли идет по плану, провожу различные встречи, отвечаю на вопросы по дизайну, программированию и все в таком духе. В общем и целом, выполняю различные менеджерские обязанности.
**Холл:** Я просыпаюсь рано утром и начинаю пить (*смеется*). На самом деле, я слежу за всеми проектами: грамотно ли выполнено управление, увлекателен ли геймплей и так далее. С каждой командой все по-разному. С одними – никаких проблем, с другими – кое-что нужно подправить, с третьими – вообще все приходится начинать с чистого листа. Так что бывает весело.

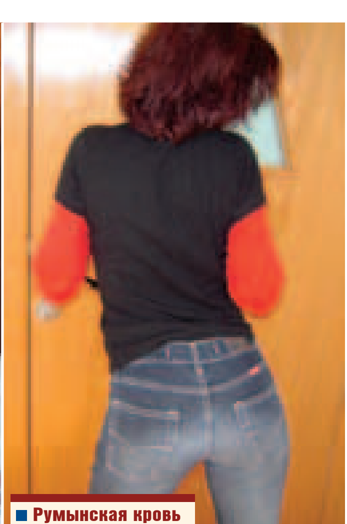
**PC ИГРЫ: Вы работаете по соседству с небезызвестным Левелордом. Как часто вы с ним видитесь? О чем обычно болтаете?**
**Ромеро:** Мы каждый месяц проводим встречи с друзьями-разработчиками в каком-нибудь пабе. Разговариваем



N-Gage – любимая игрушка



С женой по имени Ралука



Румынская кровь

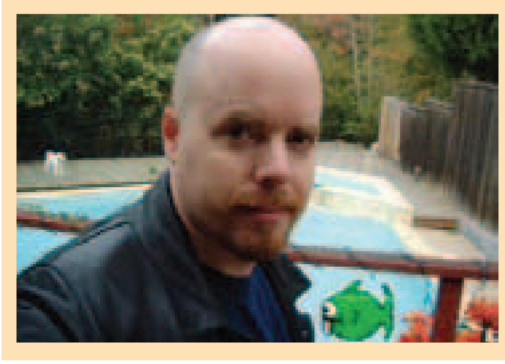


Голос PAL-18 в Anachronox

## ТОМ ХОЛЛ, ХОББИ И ИНТЕРЕСЫ

**Возраст:** 39 лет

- **Черно–белая фотография:** Том любит делать снимки друзей.
- **Geocaching (www.geocaching.com):** одна из наиболее интересных забав последнего времени.
- **Писанина:** Том любит писать художественные рассказы и сочинять стихи.
- **Фильмы:** у Тома огромная коллекция фильмов, которые он еще даже не посмотрел.
- **Чтение:** у Тома огромная библиотека книг, которые он с трудом успевает читать.



обычно об индустрии, об играх, о том, что происходит в мире... Ничего особенного.

**PC ИГРЫ: Чем необходимо руководствоваться, чтобы получилась классная игра?**
**Холл:** Главное, чтобы играть было весело. Как показывает практика, очень важным пунктом является управление. Оно должно быть доведено до идеала, чтобы не создавалось лишних и ненужных преград для погружения в виртуальный мир.

**PC ИГРЫ: А какие ваши любимые жанры?**
**Ромеро:** Шутеры, что, в общем-то, неудивительно (*смеется*). Еще очень люблю ролевушки, экшн-ролевушки. Сейчас прохожу ***Golden Sun*** на Game Boy Advance. Вторую часть, первую так и не смог приобрести. Просто отличная игра, великолепная – с потрясающим дизайном и продуманной системой сражений.
**Холл:** Практически все жанры, кроме RTS. На дух не переношу забавы с микроменеджментом. Обожаю ролевушки, особенно японские – ***Final Fantasy X***, ***Chrono Trigger***. Из последних релизов понравился ***Prince of Persia***, потрясающий платформер. В ближайшее время хочу приобрести ***Final Fantasy: Chrystal Chronicles*** для GameCube.
*/Замечаю на экране N-Gage Ромеро фотографию девушки/*

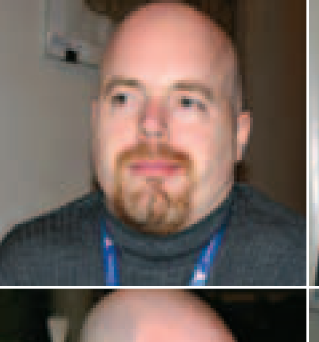
**PC ИГРЫ: Джон, а что за очаровательная девушка у тебя светится на N-Gage?**
**Ромеро:** Это моя жена, она румынка. Мы недавно поженились.

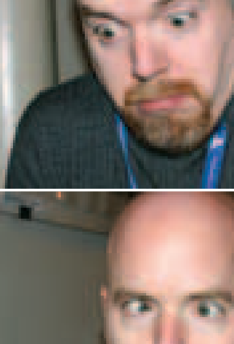
**PC ИГРЫ: Вау! И как вы провели медовый месяц?**
**Ромеро:** У нас пока еще не было медового месяца. Жена сейчас делает визу и до тех пор не сможет уехать из Румынии. Это грустно, конечно.

**PC ИГРЫ: Расскажи, а как вы познакомились?**
**Ромеро:** Долгая история. Она написала мне письмо по электронной почте в мае 2002 года. Какое-то время мы оставались просто друзьями и банально



Автограф на память









## DOPEFISH, ХОББИ И ИНТЕРЕСЫ

**Возраст:** неизвестен
Посети сайт www.dopefish.com, и ты узнаешь о великолепной рыбке все. Впервые Dopefish появилась в качестве персонажа в Commander Keen Episode IV в далеком 1991 году. После этого началась настоящая мания – рыбку стали размещать в качестве «пасхальных яиц» в известных играх: Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, трилогии Quake, Jazz Jackrabbit 2, Descent 3, Daikatana, Anachronox, Max Payne и ряде прочих.




Встреча состоялась в ресторане "Саквояж"

переписывались. При этом 10-часовая разница во времени не позволяла нам общаться по ICQ – я был на работе, а она в это время видела десятые сны. После разрыва со своей девушкой в сентябре моя новая знакомая захотела, чтобы мы были вместе. Я ездил в Бухарест и понял, что она лучшая! Она геймер, представляешь?!
**Холл:** Я живу с девушкой, но мы пока не женаты.

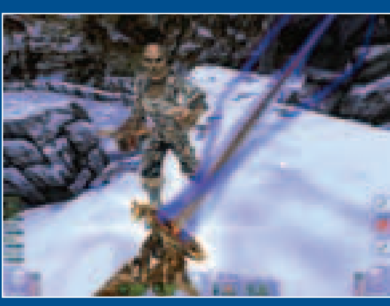
**PC ИГРЫ: Вы сами играете в игры, которые делаете?**
**Ромеро:** А то! Мы часто режемся в дефматч ***Quake***, ***Doom***, ***Daikatana***. У нас, кстати, есть отличная паззл-игра ***Congo Cube*** (www.congocube.com/flash.php) – на нее обычно все подсаживаются. Мой главный программист никак не может ее забросить.
**Холл:** Кстати, обязательно зайди на сайт ***Dopefish*** (www.dopefish.com), на днях был сделан внушительный апдейт, отыщешь тонны новой информации. Безумная рыбка появилась и в ***CongoCube***, и в ***Hitman 2***, и в ***Daikatana***, и в ***Anachranox***.

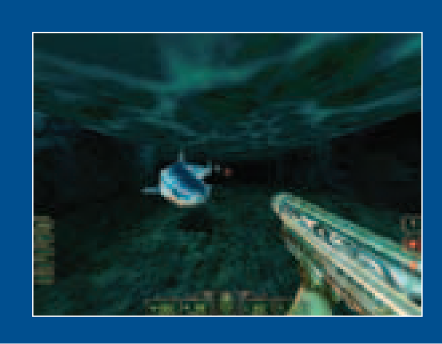
**PC ИГРЫ: Серьезно?**
**Холл:** Да! Зайди на сайт, там все рассказано и показано.

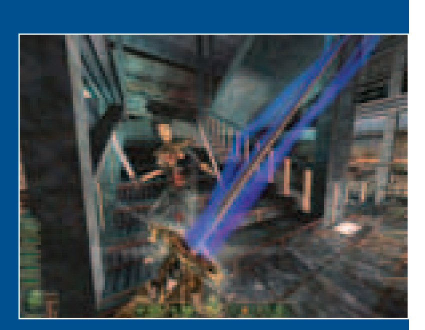
**PC ИГРЫ: Класс! А как вы проводите свободное время?**
**Ромеро:** Обычно просматриваю новые фильмы, вышедшие на DVD. Телевизор не смотрю совсем, считаю это пустой тратой времени. А вообще свободного времени не так много: я прихожу на работу к 11 утра и зачастую задерживаюсь до полуночи. Люблю заниматься своим сайтом (www.rome.ro) и играть в ***Raven Shield***. Мой последний фаворит. Недавно прошел ***Ghost Recon***. Жанр тактических шутеров меня всегда прельщал, я переиграл во все аддоны, и каждый раз переживаю все по-новому. Играю на разных уровнях сложности, выставляю random-опции, и так – до бесконечности.
**Холл:** А я занимаюсь любительской фотографией, смотрю фильмы, слушаю музыку. Еще увлекаюсь модной забавой Geo Caching – ищу сокровища через GPS. Также занимаюсь своим сайтом (www.tomtomtom.com) – там все рассказано о моих увлечениях, кстати.
**Ромеро:** На работе мне нравится слушать саундтреки из игр. У меня необъятный плейлист, в который входит порядка пяти тысяч композиций. Собраны сотни альбомов, плюс всяческие ремиксы. Почаще заглядывайте на Remixed Overclocked (www.remixoverclocked.com) – оттуда можно скачать кучу всего интересного. Мне нравится музыка из Chrono Trigger, а также из других ролевушек от SquareSoft. В ***Silent Hill 3*** довольно оригинальный саундтрек – практически никакой музыки, только ужасающие стоны и скрипы. Я его часто пропускаю, благо на моей клавиатуре есть удобный пульт управления медиапрограммами.

**PC ИГРЫ: Том, а какая музыка нравится тебе?**
**Холл:** Практически все стили, кроме кантри. Я балдею от Radiohead, Nine Inch Nails, 50 Cent, Ludacris, Cypress Hill.
**Ромеро:** Мне нравится джаз, метал 80-х, особенно Black Sabbath и Judas Priest.

Daikatana









■ Фотография девять на двенадцать

## PAL-18, СЕКРЕТНЫЙ ПАТЧ И ВСЕ ТАКОЕ...

**PC ИГРЫ:** Том, честно признаюсь, одна из моих любимых ролевых игр на PC – Anachronox.
**Холл:** Ты назвал волшебное слово. А кто твой любимый персонаж?

**PC ИГРЫ:** PAL-18, разумеется!
**Холл:** О! Я его озвучивал (говорит голосом PAL-18). Ты прошел игру, кстати?

**PC ИГРЫ:** К сожалению, нет. Забросил игру в ожидании патча 1.2...
**Холл:** Не проблема! Дай свою визитку, у нас есть секретный патч для избранных...



*/Том исполняет джазовую композицию/*

**PC ИГРЫ: Может, тебе стоит подумать над музыкальной карьерой?**
**Холл:** (смеется) Нет. Я ее начал, сейчас же и закончу (*смеется*). Мне нравится музыка в стиле lounge, саундтреки из видеоигр. В моем плейлисте, конечно, меньше 5000 композиций, но каждый трек достоин восхищения.

**PC ИГРЫ: А что насчет кино? Какие из последних фильмов запомнились?**
**Ромеро:** «Эффект бабочки», однозначно. Также «Возвращение Короля», «Большая рыба» Бертона.
**Холл:** Да, «Большая рыба» – отличный фильм. С отличной концовкой. У Бертона все фильмы клевые, но концовки не очень. А тут классный фильм и не менее классная концовка. Мне еще запомнился «Трудности перевода».
**Ромеро:** «Эффект бабочки» великолепен. Совершенно иной фильм с потрясающей идеей. «Возвращение короля» очень масштабный, хочу пересмотреть его в ближайшее время.

**PC ИГРЫ: Как, кстати, относитесь к саге «Звездные Войны»?**
**Холл:** Четвертый эпизод я посмотрел в кинотеатре 33 раза. «Империя наносит ответный удар» – 25 раз, «Возвращения джедая» – 5 раз, «Скрытая угроза» – 1 раз, «Атака клонов» – 1 раз. Показательная тенденция, не правда ли?

**PC ИГРЫ: На ваш взгляд, почему фильмы по играм получаются такими дерьмовыми?**
**Ромеро:** Не всегда. Например, Tomb Raider – очень неплохой фильм. Как и Mortal Kombat. А вот Super Mario Bros. – полный отстой. Хуже только Street Fighter с Ван Дамом в главной роли. Очень разочаровала Final Fantasy: The Spirits Within. Красивый фильм, но голоса знакомых актеров отвлекали и портили все впечатление.

**PC ИГРЫ: А что с играми по фильмам?**
**Холл:** ***The Lord of the Rings*** – пожалуй, самая удачная попытка. Много усилий вложили в ***Enter The Matrix***, но, увы, результат налицо.
*/Холл сжимает руки и воспроизводит неприличные звуки. Все смеются/.*

**PC ИГРЫ: Я выложу это на диск в mp3.**
*/Холл не унимается и напевает «фирменную» мелодию Клинта Иствуда/.*

**PC ИГРЫ: И напоследок, как вы отпраздновали десятилетие *Doom*?**
**Ромеро:** Была грандиозная вечеринка. Больше ничего не помню.

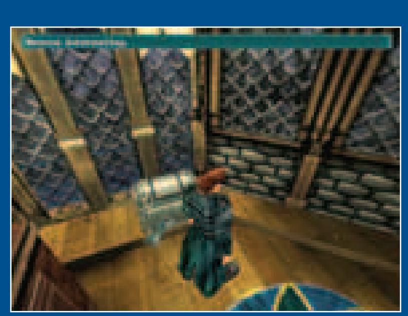
**PC ИГРЫ:** (*смеемся*) **Спасибо за увлекательную беседу!**
**Ромеро и Холл:** Вам спасибо!



■ Anachronox

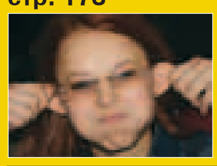






## В НОМЕРЕ:





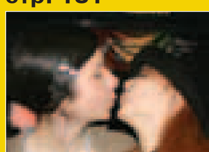












# НОВОСТИ

**НА ДВОРЕ – АПРЕЛЬ, НА НОСУ – СЕЗОН ESWC И WCG. ИГРОКИ И КОМАНДЫ МОБИЛИЗУЮТСЯ И СТРЕМЯТСЯ ДОСТИГНУТЬ НАИЛУЧШЕЙ ФОРМЫ, ОТТАЧИВАЮТ МАСТЕРСТВО НА ЧЕМПИОНАТАХ. КИБЕРСПОРТИВНАЯ ЖИЗНЬ КИПИТ... А МЫ РАССКАЗЫВАЕМ И, КАК И ПОЛОЖЕНО В НАЧАЛЕ АПРЕЛЯ, НЕМНОГО ШУТИМ.**



Честно говоря, рост напряжения в преддверии весенне-летних крупных чемпионатов ощущается практически кожей. Последние перетасовки в составах, огромное количество чемпионатов, повышение призовых фондов – киберспортсмены активнее, чем когда-либо, готовятся к главным стартам года. При этом, как ни странно, онлайновые соревнования только набирают ход. Почему возрос интерес к ним – расскажет российский гуру интернет-чемпионатов, по совместительству наш коллега-журналист, а кроме того еще и официальный представитель легендарной команды M19.

Но прямо перед серьезными размышлениями у нас есть сюрприз для читателей – забавные дразнилки девчонок из p[L]atinum (бывшие Ladies) ко Дню Дураков – на второй странице нашего раздела.

Апрельский «Посредник» собрал все забавные и наивные вопросы за время существования *cybersport@pc-games.ru*. Читаем, улыбаемся, но важное – оставляем в памяти.

Репортеров же я для этого номера отправила на «поле битвы» турнира ASUS Winter Cup 2004 – шумное закрытие зимнего квартала, посвященное трем самым популярным в России дисциплинам: CS, Quake 3 и WCIII:TFT.

«Звездное» интервью по праву дают герои прошлого месяца, подарившие невероятно зрелищную борьбу за победу на Arbalet СНГ Cup среди кэзеров. Virtus.pro|Sally у микрофона.

И напоследок, как всегда – свежая порция фотофактов от «Киберпапарацци». Наслаждайтесь!

## ВИРТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬС

### Сериал «просто NPCL»

В этом месяце прошел очередной тур лиги NPCL. В итоге золото досталось неизвестной команде x4, которая оказалась серьезным миксом с тройкой игроков из M19. На второе место опустилась/поднялась команда Flashback. Почетное третье место досталось весьма стабильной в этом сезоне команде CyberLab – недавней обидчице нескольких топовых составов СНГ.

Варкрафтеры разделили призовые места в таком порядке:

1 место – Игорь [64AMD]Caravaggio Лялин
2 место – Алексей vWeb.Armor Сараев
3 место – Михаил GhoST.MiV Лазарев

### Альтернатива CPL для русских?

Рига в марте проводит Intel Pentium 4 CS Cup. Турнир, призовые которого (фонд – 7000 евро) привлекли не только лучшие команды СНГ, но и, впервые за время развития нашего киберспорта, сильнейших европейцев. Уже зарегистрированы такие монстры, как 4Kings, identity.gaming, nEophyte, A-Losers, OCRANA.D-Link. Турнир может дать нашим столько опыта, сколько можно получить лишь на крупных соревнованиях в Европе. Пусть не дотягивают до уровня CPL призовые, зато российские команды имеют больше шансов приехать на этот турнир, чем собраться в дальнее зарубежье.

### Arbalet СНГ Cup – постскриптум

Как и обещали, результаты сражений в последней дисциплине Arbalet СНГ Cup – DF Black Hawk Down. Маленький междусобойчик больших команд (7 на 7) разыграли всего 8 составов. Десант из двух Казахстанских семерок изначально считался фаворитом и подтвердил это, заняв первые два места. Русские команды задавили единственную украинскую и забрали оставшиеся призовые. Итоги такие:

1 место – L_Clan – $1500
2 место – ArLine – $800
3 место – Dead Snipers – $500
4 место – Russian Warriors – $200

Наши поздравления!

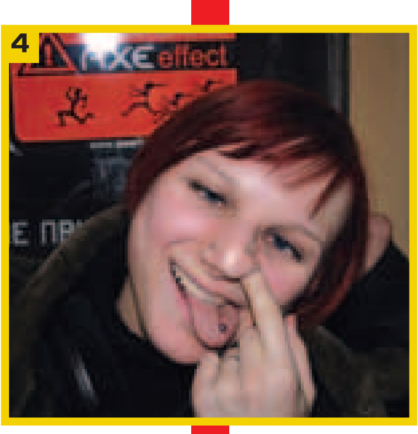
# ПОДАРОК НА 1 АПРЕЛЯ!

1 АПРЕЛЯ – ДЕНЬ ДУРАКОВ? НЕТ УЖ, НЕ ТОЛЬКО! НЕ ЗНАЮ, НАСКОЛЬКО ДЕВЧОНКАМ НУЖНО ПОДОБНОЕ УТОЧНЕНИЕ, НО СКОРЕЕ ВСЕГО ЭТО ДЕНЬ ДУРАКОВ И ДУРОЧЕК. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ЗАДИРАТЬСЯ И ДУРАЧИТЬСЯ ХОЧЕТСЯ ВСЕМ И КАЖДОМУ. МИНИ-СЮРПРИЗ СО СТОРОНЫ КОМАНДЫ P[L]ATINUM – ВСЕМ ЗАНОСЧИВЫМ ПАРНЯМ-КИБЕРСПОРТСМЕНАМ И ПРОСТО ФАНАТАМ КИБЕРСПОРТА – ВУАЛЯ! Я ДАЖЕ ЛИЧНО ПРИСОЕДИНЯЮСЬ!

3



4





1

5



2



6



## КРАТКОЕ ДОСЬЕ

1. Runcha, то есть я собственной персоной. Замаскировалась, чтобы не узнали! Хотя на самом деле – не то, чтобы я смотрела на жизнь сквозь розовые очки, но все, что происходит в мире игровом и мире реальном – очень мне нравится.

2. p[L]atinum^Marla. Девушка-гроза, девушка-снайпер. Четкая в жизненных целях и принципах, четкая в прицелах и попаданиях. А вообще – человек чрезвычайно добродушный и веселый, и кажется, готова дурачиться как на первое апреля – ежедневно.

3. p[L]atinum^Venema. Совершенно юное создание с массой интересов и увлечений, профессионально занимается бальными танцами и не менее серьезно подходит к Counter-Strike. Всегда в отличной форме (во всех смыслах), чрезвычайно привлекательной для многих.

4. p[L]atinum^Manu. Самая экстремальная девушка из команды p[L]atinum. Проколотые уши, нос, язык, принципиальное отношение ко всем важнейшим вещам в жизни. Работает админом в клубе Flashback. Там же частенько тренируется.

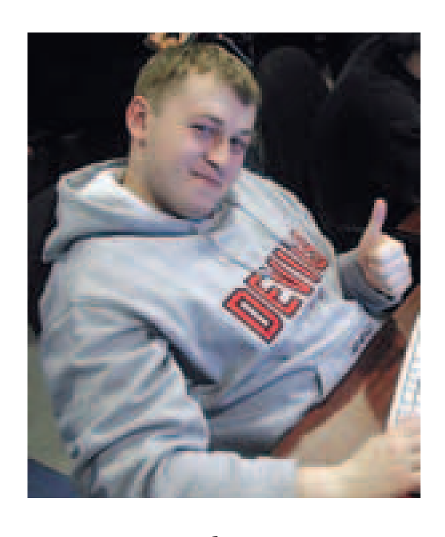
5. p[L]atinum^Gaya, которую вы все уже должны знать и любить по прошлым номерам. Частый гость наших репортажей, рубрики «Папарацци», да и просто приятный человек. На этот раз она как никогда раньше похожа на ту самую Гаечку из «Чипа и Дейла»…

6. p[L]atinum^jaAamb. Ответственная за тренировочный процесс, особо ответственная за тактическую подготовку, и вообще очень ответственная девушка. Парадоксально серьезная и безбашенная одновременно.



# ИНТЕРНЕТ-ТУРНИРЫ – СЕРЬЕЗНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

**В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ ПИСАЛИ ОБ УСПЕХАХ РОССИЙСКИХ ИГРОКОВ В МИРОВЫХ ОНЛАЙНОВЫХ ТУРНИРАХ. ПОСЫПАЛИСЬ ВОПРОСЫ, И НАМ ПРОСТО НЕОБХОДИМО БЫЛО ОБСУДИТЬ ДАННУЮ ТЕМУ СО «ЗНАЮЩИМИ» ЛЮДЬМИ. МЫ ОБРАТИЛИСЬ К M19*WARRIOR, КОТОРЫЙ НА ЭТОМ ПОЛЕ УЖЕ СОБАКУ СЪЕЛ. А МОЖЕТ БЫТЬ, ЦЕЛОГО КОНЯ. ПРОСВЕЩАЕМСЯ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!**




Россия, особенно в последнее время, славится большим количеством LAN турниров, которое из года в год растет. Со временем увеличилось количество номинаций, все больше игр задействовано в рамках крупных соревнований, результатами которых можно считать поездки российских игроков на зарубежные турниры в Европу и на другие континенты. Вся эта тенденция растет с появлением большого количества компьютерных клубов. Если же смотреть на развитие европейских стран, то можно сказать, что они пошли иным путем – развития интернета. Редким исключением является Швеция, в столице которой – Стокгольме – есть несколько интернет-кафе для геймеров: Nine, Inferno-Online и Matrix. Похожая ситуация также в Великобритании и Франции.

## ОТЛИЧИЕ ТУРНИРОВ

**Важное отличие онлайновых турниров – участие множества команд из разных стран. Ведь ехать никуда не надо, а играть можно с соперником из любой страны. Есть примеры участия команд даже в межконтинентальных лигах. Так, исландская команда ice.cs принимает участие как в Европейских, так и в Северо-Американских лигах. Этому способствует географическое положение Исландии.**

Однако, как ты знаешь, команды и игроки из Европы являются элитой киберспортивных соревнований в Европе и мире. С чем это связано? Все просто. Например, в Швеции практически у каждого игрока дома есть компьютер с хорошим интернет соединением, о котором в России игроки могут лишь мечтать. Конечно, в крупных городах, таких как Москва и Санкт-Петербург, есть возможность играть используя хороший интернет все в тех же клубах. Однако вернемся в шведскую квартиру и представим что ты в ней живешь. У тебя есть хороший компьютер и интернет, который позволяет играть практически как на LAN'е. В итоге остается найти лишь online соревнования, в которых принять участие.

Такие мероприятия проходят достаточно давно. Одним из лидеров по организации online-соревнований является сайт clanbase.com, на базе которого проходят лиги по многочисленным играм. В этом году clanbase проведет девятые сезоны EuroCup и Open Cup по 50 номинациям. Через огромное количество сервисов сайта online лиги вышли на уровень, подобный LAN соревнованиям. Присутствуют все стандартные атрибуты турнира.

Постоянно принимая участие в online соревнованиях, команда повышает свой уровень игры, так как не имеет

**В недавно начавшемся сезоне игр 2004 года Россия представлена двадцатью четырьмя командами**



Команда c58 на финале EuroCup



Организаторы EuroCup



Бронзовые призеры EuroCup 6 по Counter-Strike



OCRANA.D-Link – победители шестого EuroCup



Quake Pub – одно из самых пафосных и известных мест проведения финалов онлайновых лиг

проблем с потерей времени на проезд в клуб, настройкой компьютера и многими другими житейскими нюансами. Играя с командами из разных стран, можно получить большой опыт, к чему стремится любой игрок. Представь, что в каждой европейской стране ежемесячно проходят большие LAN-турниры, в промежутках между которыми команды проводят свои тренировки и официальные матчи в online-лигах. Опыт с этими постоянными тренировками приобретается с огромной скоростью. После чего болельщики могут наблюдать потрясающие матчи на крупных международных соревнованиях, таких как WCG и CPL.
Трудно сказать, когда прошла первая online игра в России, но точно можно вспомнить о первом серьезном выступлении российских команд в престижных европейских online-лигах, одной из которых является EuroCup. В номинации Counter-Strike Россия (команда M19) впервые принимала участие в пятом сезоне EuroCup. После победы на первых отборочных World Cyber Games 2001 в России, команду M19 пригласили принять участие в EuroCup 5.
Спустя несколько лет после первого официального online выступления российских игроков в EuroCup, можно сказать, что прогресс – на лицо. Москвичи и питерцы постоянно участвуют в 12 номинациях. В недавно начавшемся новом сезоне 2004 года Россия представлена 24 командами.
Что можно получить, участвуя в таких лигах? До недавнего времени все подобные лиги проводились без каких-либо призовых. Однако потребность в них была очень существенной. В 2003 году шведские и германские online лиги начали привлекать инвесторов для установления призового фонда. Многие другие уже следуют их примеру.
Кроме конкретных наград и материальных ценностей победители имеют косвенную награду. Появление имени на всех европейских киберспортивных сайтах – серьезная и полезная награда, которая вытекает в приглашения и оплату поездок на крупные LAN турниры, привлекает компании-производители компьютерных и игровых устройств.
Так что – дерзайте, уважаемые киберспортсмены, и не упускайте своего шанса.

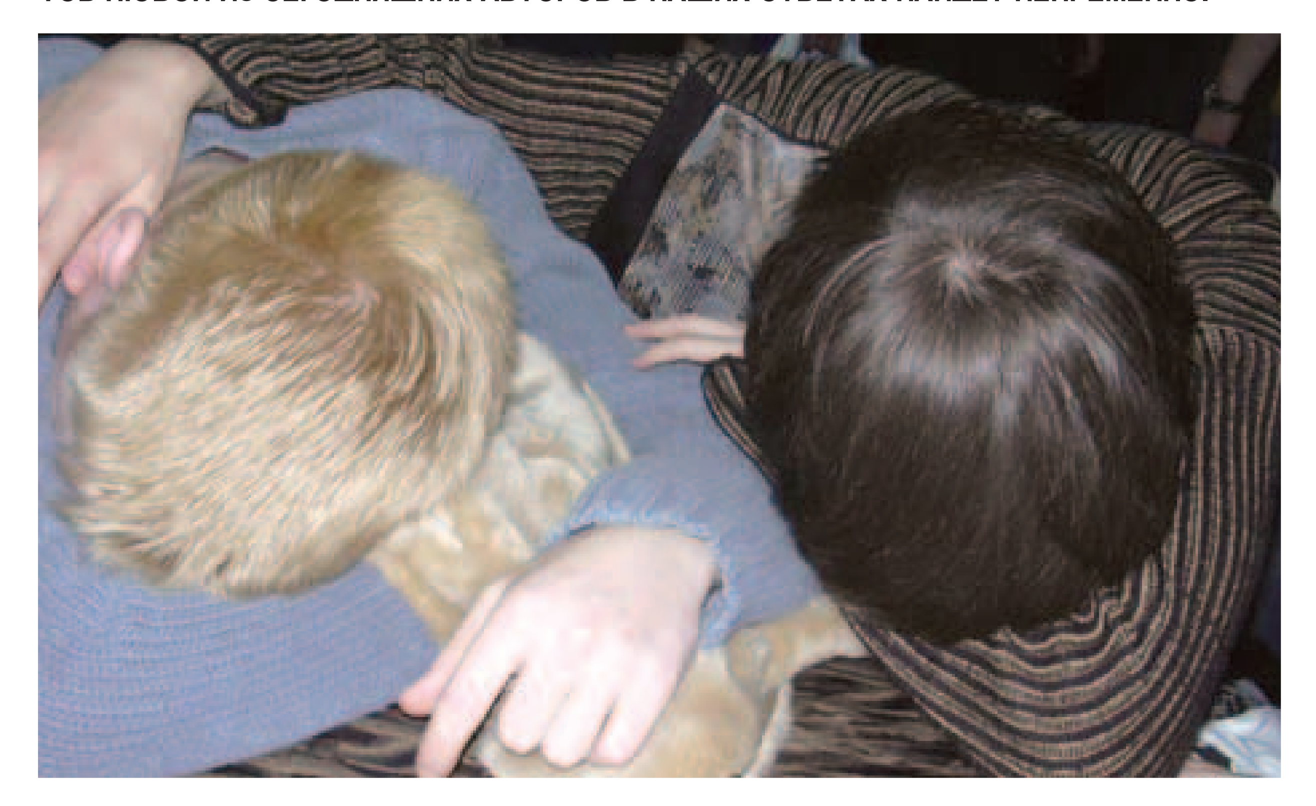
## А КАК В ЕВРОПЕ

**В каждой европейской стране проходят ежемесячно большие LAN турниры, в промежутках между которыми команды проводят свои тренировки и официальные матчи в online лигах.**


Кубковые награды для победителей

# ПОСРЕДНИК

**СРЕДИ ПРИСЫЛАЕМЫХ ЧИТАТЕЛЯМИ ВОПРОСОВ ОБНАРУЖИЛОСЬ МНОЖЕСТВО ПИСЕМ, КОТОРЫЕ НАС ИСКРЕННЕ ПОЗАБАВИЛИ. В ШУТОЧНЫЙ АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР МЫ РЕШИЛИ ВКЛЮЧИТЬ ИМЕННО ТАКИЕ ПРИМЕРЫ. ШУТКИ ШУТКАМИ, А ДОЛЮ ВЕРНЫХ СОВЕТОВ ЛЮБОЙ ИЗ СЕГОДНЯШНИХ АВТОРОВ В НАШИХ ОТВЕТАХ НАЙДЕТ НЕПРЕМЕННО.**



**Андрей Примайченко:**
**Мне 16 лет и я много играю в CS и Warcraft. Кажется, делаю все, что нужно – играю дома, в клубе, качаю демки «отцов» и мечтаю стать прогеймером. Пусть мне помогут советом профессионалы.**

**PC ИГРЫ**: *Подобных вопросов мы получили десятки. Согласитесь, звучат они наивно, но, проявляя уважение, мы опросили несколько человек, вырезали мат, и вот что получилось (вольное переложение в приличных выражениях):*

Во-первых, по всей видимости, ты уже долго играешь, так что пора выбрать свою дисциплину. Стать профи одновременно в Counter-Strike и Warcraft – сложно. Примеров тому пока нет. Ну, есть отдельные игроки, которые стали известны в одной из игр, а потом перешли в другую, близкую дисциплину, например, знаменитый квакер, а затем – анрилер, наш коллега и друг – Polosatiy. Однако немногие столь мультизадачны. Стоит понять, твое это или нет. Это станет ясно после буквально первых месяцев усиленных тренировок и нескольких чемпионатов. Однако если же все будет получаться, а интерес никуда не пропадет, вот тогда и пригодятся не только советы, но и любая возможность поиграть с профессионалами. Чтобы быть справедливыми, более подробные советы по тренировкам в КС от профессионалов мы отправляем на твой почтовый ящик. Надеемся, пригодятся.

### FACE OFF

**Отвечая на сегодняшние вопросы, киберспортсмены были крайне несдержанны и необузданно веселы. Общим решением мы скрываем имена и лица практически всех сегодняшних ответчиков!**

**Стать профи одновременно в Counter-Strike и Warcraft – сложно. Примеров тому пока нет**

**Василий Синьгов:**
**Здравствуйте! Я еще молодой, моложе, чем Антон Синьгов, и тоже собираюсь стать квакером. Только у меня одна проблема – я левша, и поэтому я не могу нормально натренироваться. Хотел спросить совета – как правильнее, переучиться играть правой рукой на мышке, или все-таки поменять настройки и положить мышку под левую руку?**

**PC ИГРЫ**: *Пожалуй, этот вопрос мы оставим даже без вступления:*

На всякий случай мы уточнили у Антона «Cooller» Синьгова, нет ли у него брата Василия. Нет, точно. Зато ему невероятно повезло в другом – он правша, и проблемы Василия его не коснулись. Что же касается выбора настройки мыши, левши чаще всего меняют их под себя. Ярким примером служит игрок NoodZy, капитан Team 1. Но есть и обратные примеры! Например, Megion (ex-ForZe) пишет левой рукой, но мышкой орудует – правой. Так что не отчаивайся, бросай монетку насчет установки девайса и принимайся за тренировки, а мы желаем в том успехов!

# КИБЕРСПОРТ



**F_1N И SALLY**

**Эти игроки – правый фланг своей команды… творится на том фланге всегда нечто невообразимое! Это не первоапрельская, а вполне повседневная фотография.**

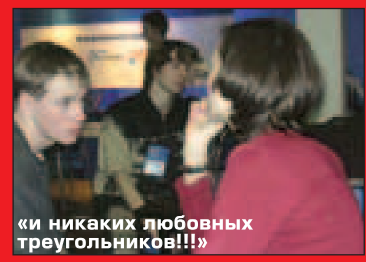
**Антон Коропечный:**
**Я поклонник Starcraft, и стараюсь узнавать все о самых известных игроках, но остаются вопросы, на которые я не могу найти ответы. Как вы думаете, стоит ли попробовать по почте, аське или Мирке обратиться к знаменитостям?**

**PC ИГРЫ**: *Позвольте привести реальный и трогательный пример:*
Два года назад каэсер F_1N, на тот момент еще «просто F_1N», написал в аську уже серьезной звезде Sally. Текст сообщения был примерно такой: «Привет, я сейчас в Питере, а ты завтра пойдешь на чемпионат в АСВТ?» Sally ответил, слово за слово, разговорились. Позже они познакомились лично, F_1N начал свою карьеру (не без участия советов и наставлений или даже обычных ободряющих слов в ICQ со стороны Sally). Сейчас эти игроки выступают вместе в составе нынешних чемпионов СНГ Virtus.pro. Вот такая история.

**Сергей Малахичев:**
**Я уже готов бросить киберспорт, если все будет так продолжаться. У нас в команде все ссорятся и ругаются, иногда мы готовы друг другу разбить лица, и даже пару раз пробовали! Неужели так и в самых сильных командах? Вообще с этим кто-нибудь боролся?**

**PC ИГРЫ**: *Обращаемся к главным «лицам» команд:*
Командная игра подразумевает, прежде всего, понимание друг друга, ведь каждый отвечает не только за себя. Присмотрись как следует, есть ли у вас четкая единая цель, готов ли каждый в нужный момент пожертвовать своими интересами или просто придержать эмоции ради победных достижений? Если нет – необходимо что-то менять. Если да – обычные человеческие разговоры в курилках и тренировки более всего подходят, чтобы установить эмоциональный фон. А первое, что необходимо сделать тебе – на ближайшей же игре последить за собой, наверняка ты увидишь несколько моментов, где тебе захочется сорваться, но у тебя вполне хватит сил сдержаться. Умный делает правильный шаг первым.

## ЛУЧШИЙ ВОПРОС



«и никаких любовных треугольников!!!»

**Антон Турищев:**
**Спросите пожалуйста у чемпионов по любой игре, а помогает им имидж звездного игрока «клеить» девчонок? А то тренировки сплошные, времени на поиски девушек себе наверняка не хватает?**

**PC ИГРЫ**: *Ответ давали игроки, знающие толк в любви:*
В самом киберспорте, особенно в России, девушек очень мало, и большинство из них относится к игрокам исключительно дружески, у них даже есть что-то вроде принципа – с киберспортсменами не встречаться, вроде как на работе – никаких личных отношений. Что же касается фанатов, среди них преобладает все-таки мужской пол, так что пользоваться приходится все-таки обыкновенными человеческими способами. По идее, киберспортсмены ничем не хуже остальных людей и нормально справляются с подобными задачами.

# С ПОЛЯ БИТВЫ

**КИБЕРСПОРТИВНЫЙ БУМ ПРОДОЛЖАЕТСЯ. ОДНАКО ЕСЛИ ДО НАСТОЯЩЕГО МОМЕНТА Я РАССКАЗЫВАЛА ТОЛЬКО ОБ ОДИНОЧНЫХ, ЛИБО СОВЕРШЕННО НОВЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ, ТО СЕГОДНЯ МЫ ОБРАЩАЕМСЯ К ТУРНИРУ, КОТОРЫЙ УЖЕ УСПЕЛ ЗАРАБОТАТЬ СЕБЕ ОТЛИЧНУЮ РЕПУТАЦИЮ. СЛОВОМ, В КОНЦЕ ФЕВРАЛЯ ВСЕ ВНИМАНИЕ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ОБЩЕСТВЕННОСТИ БЫЛО ПРИКОВАНО К ТУРНИРУ ASUS WINTER CUP 2004.**

Около 350 участников пропустил через свои залы молодой, но уже известный клуб Flashback за последние три дня зимы. Регистрировалось такое количество участников на турниры ASUS и ранее, однако фактически участвовало гораздо меньше команд. Но в этот раз перевалило за 3 сотни именно реальное количество участников, и не последнюю роль в том сыграл тот факт, что турнир проводился сразу по трем самым популярным в России дисциплинам: Q3, CS и WC3. ASUS Cup включил в свои соревнования Counter-Strike, и получил невероятно зрелищное шоу и бескомпромиссную борьбу со стороны обрадованных игроков со всей России и даже Украины. Следуя традициям крупнейших турниров, все финалы проводились в заключительный день, а предварительные игры прошли в первый и второй дни. Итоги всех соревнований оказались в какой-то мере сенсационными. Чего стоит расстановка мест в Q3 и WC3!



### QUAKE 3 ARENA

В полуфинале виннерской сетки оказались и наша звезда Cooller, и победитель прошлого турнира ASUS Evil, и сильнейший белорусский игрок v4-Keeper, компанию которым составил еще один россиянин rC.Leon. Но дальше события развивались непредсказуемо. Cooller впервые за долгое время проигрывает матч и слетает в лузера, а юная одаренность Evil на карте ztn3tourney проводит интереснейший матч против белоруса, доведя свою победу до уверенного счета 5:1 лишь на последних секундах. Cooller еще соберется с силами и дойдет до финала лузеров, обыграв в том числе и китайскую звезду Q3 – c58ASUS*Jibo. Но позже он вновь ошибается (в последний раз для этого турнира) и остается на третьей позиции. В суперфинале c58ASUS.Evil вновь встречается с белорусским соперником v4-Keeper. Эта игра проходит в самом конце всего чемпионата, весь зрительский зал прикован к экрану, показывающему суперфинал. То и дело раздаются то радостные, то удрученные восклицания – находчивые зрители все финалы забавлялись импровизированным тотализатором, делая ставки не только на победы, но даже на результаты каждой игры. Участников было много, потому как в

**Зрительский зал был переполнен эмоциями. Некоторые даже забавлялись импровизированным тотализатором**



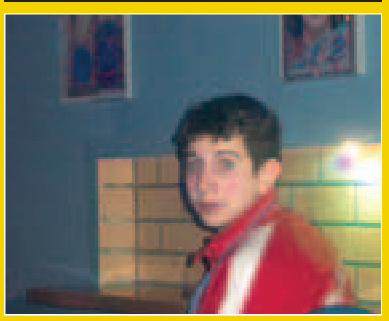





По окончании турнира все празднуют вперемешку



Virtus.pro и их большой победный кубок


c58ASUS.Evil – это что, я победил, что ли?


Из кубка пьет менеджер клуба Flashback – Rudie

большинстве своем выигравший ставил на общий стол пиво… В этот раз победили болельщики Evil'a, второй раз подряд выигравшего на турнире ASUS Cup.

До сих пор Cooller практически не знал равных не только в России, но и за рубежом. Очевидно, жесткий график постоянных поездок не оставляет сил на поддержание формы. Надеемся, у Антона во время международных соревнований будет отличная моральная, дружеская и игровая поддержка Evil'a. Желаем удачи обоим игрокам!

## WARCRAFT 3 TFT

В итоговом распределении мест варкрафтеров неожиданным стал, несомненно, проигрыш ведущих игроков России по версии WCG2003 и ESWC2003 – M19*BigMan и [pB]Karma.FM. Им пришлось довольствоваться 5-6 и 4 местами соответственно. Однако на первой и второй позиции оказались также фавориты турнира: FM.Ranger и vWeb.Armor. Легкой сенсацией стал обладатель бронзы, малоизвестный, но уже сейчас напористый и целеустремленный игрок xL^Pips. Интересно, в какой форме подойдут все эти игроки к сезону международных отборочных.

## COUNTER-STRIKE 5*5

Турнир по этой игре в рамках ASUS Cup проводился впервые. И сразу взял хорошую качественную планку. Игры проводились по общепринятым европейским правилам, на последней версии CS 1.6, с современным набором




карт при четкой координации времени матчей. Турнир собрал сильнейшие команды столичной и региональной России и Украины. Особую пикантность атмосфере турнира и некую напряженность матчам придавала работа на чемпионате съемочной группы, работающей над фильмом о каэсерах. Неприятным оказался в какой-то мере скандальный факт одновременного проведения ASUS Cup и питерских отборочных к общероссийскому этапу ECWS. В итоге, хоть борьба разгорелась горячая, зрители и участники так и не увидили полноценного участия сильнейших петербуржских команд. Факт печальный, и остается лишь надеяться на отсутствие таких досадных несостыковок в будущем.

Победа на этом турнире прочилась многим, и, прежде всего, трем командам, которые собрали в своих рядах, пожалуй, самых именитых московских игроков: Virtus.pro, Flashback, 4m. По прежнему числились в фаворитах украинские команды GSC и DIOsoft. Однако предположения оправдались далеко не в полной мере.

Победу на турнире одержала команда Virtus.pro. Шесть игр без серьезных сложностей, разгромные победы над сильнейшими противниками: 13:2 против 4m, 13:1 против сильнейших украинцев DIOsoft, 13:1 против команды клуба-устроителя Flashback. Соперник Virtus.pro в суперфинале iTs|Mega стал едва ли не единственным, кто смог оказать им достойное сопротивление после всех последних игр. Эта екатеринбургская команда выбиралась в суперфинал из лузерской сетки очень настойчиво. Финальные игры уральцы проводили на высочайшем моральном подъеме и буквально давили московских и украинских соперников. На общей волне им удалось продержать и некоторую интригу в суперфинальном матче. Однако в очередной раз сыграл роль опыт игроков Virtus.pro, и, допустив серию досадных ошибок, в итоге они без труда довели игру до победы со счетом 13:9.

Финальное распределение мест среди каэсеров таково:

1 место – Virtus.pro
2 место – iTs|Megadrom
3 место – Flashback
4 место – DIOsoft
5-6 места – IPG и GSC.Gameworld

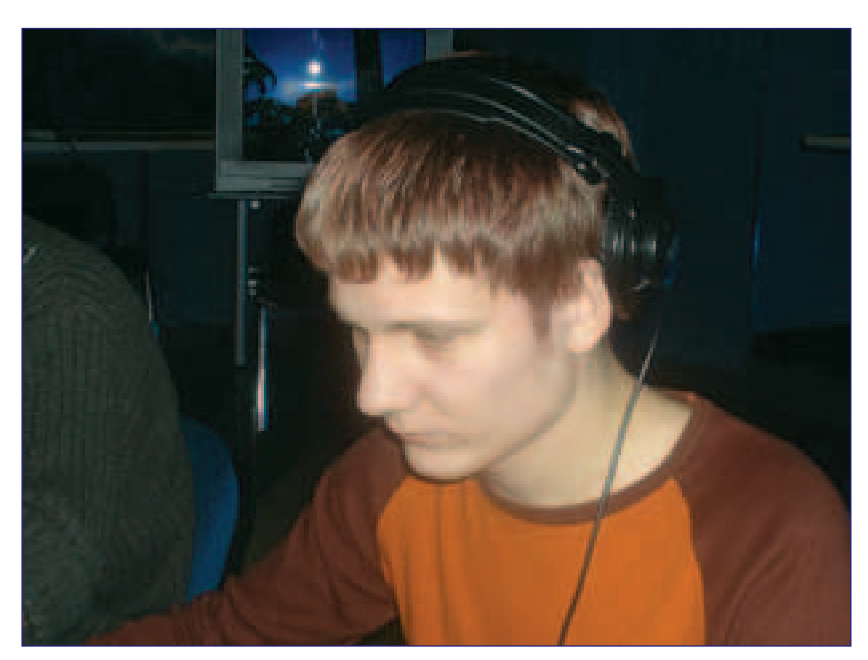
### НАСТОЯЩИЙ СЮРПРИЗ

**Главная новость турнира – Ladies (с некоторых пор, p[L]atinum) больше не единственная женская команда, пробующая силы в мужских турнирах. Появился еще однин девичий состав – surPrise. На ASUS CUP состоялся даже шоу-матч между ними. В красивом поединкке с минимальным перевесом (13:11) победу одержали surPrise.**

Россияне вновь удерживают превосходство, и это не может не радовать. А команда iTs|Mega уже не в первый раз доказывает, что CS двух столиц имеет неслабую конкуренцию, так что расслабляться не стоит.

Впрочем, после чемпионата все географические и турнирные рамки были стерты, а победители и остальные участники из самых разных команд и дисциплин собрались в баре Flashback и большой тусовкой с символическим выпиванием из подарочных кубков отпраздновали удавшийся турнир.

# ЗВЕЗДОПАД

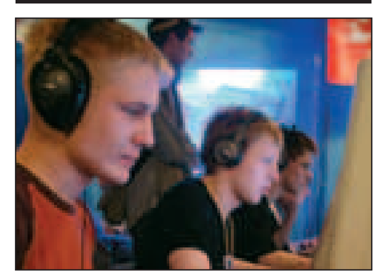


**ПО СВЕЖИМ СЛЕДАМ НЕДАВНО ЗАКОНЧИВШЕГОСЯ КУБКА СНГ МЫ ПРОСТО НЕ МОЖЕМ ОБОЙТИ СТОРОНОЙ УЧАСТНИКА И ПОБЕДИТЕЛЯ САМОГО ЗАХВАТЫВАЮЩЕГО ФИНАЛА ВСЕГО ЧЕМПИОНАТА – COUNTER-STRIKE-КОМАНДУ VIRTUS.PRO. ИГРОКИ ВЫБРАЛИ НАМ ОТВЕТЧИКОМ «ЧУДО-AWP» ПО ИМЕНИ SALLY.**

**PC ИГРЫ: Привет, Sally! Прими поздравления от всей редакции с победой на Кубке СНГ! Для многих результаты как минимум CS-турнира оказались неожиданными. Кого ты и твоя команда считали фаворитами турнира, и чьи выступления тебя откровенно удивили?**
Привет и спасибо за поздравления. Единственная для меня неожиданность – M19. На чемпионате они были «темной лошадкой» для многих команд, в том числе и для нас. В финале пришлось здорово побороться. На счет фаворитов могу лишь сказать, что я не видел команд, которые могли бы у нас выиграть… как оказалось, была. Также я могу отметить хороший уровень подготовки не только москвичей, порадовали своими играми Питер и Екатеринбург. Отмолчусь про Украину, Беларусь, Казахстан и Латвию, т.к. нам удалось сыграть только с tms*trinity, да и с теми особых проблем в игре не ощутили.

**PC ИГРЫ: Насколько нам известно, вы тренировались меньше месяца в новом составе. Считаешь ли ты, что причина победы в вашем уровне игры или противники оказались в худшей форме, чем вы ожидали?**
Это заслуга капитана, личного скилла игроков и хороших отношений в команде. Менеджерский состав сыграл свою роль. Про подготовку команд говорить не буду, так как считаю главным собственное мастерство, а не надежду на то, что другие не умеют играть.

### МИНИ-ДОСЬЕ



**Настоящее имя Virtus.pro|Sally – Виктор Филимонченко, отроду ему 19 лет, из них порядка трех он успел потратить на виртуальные разборки в CS. Успех этого игрока многие помнят еще со времен выступлений в составе легендарной c58. Впрочем, ситуация с тех пор лишь усложнилась, и ныне прицела Sally опасается любой мало-мальски рассудительный игрок. Из особых черт можно отметить весьма частое всплывание имени Sally в тихушных обсуждениях девчонок игрового мира, да скорее всего, и всего остального.**

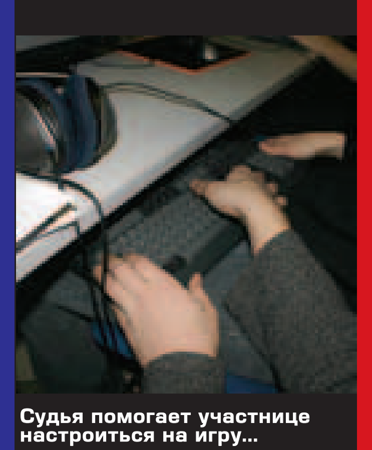
**PC ИГРЫ: Вас задевали выступления на форумах и комментарии о том, что вы победили из-за везения? Скажи на всю страну честно – везло вам в этом чемпионате?**
Это был один из самых «серых» дней для нашей команды. Долго объяснять – посмотрите демки внимательнее и оцените. Проще будет сказать, что за все игры, сыгранные на этом чемпионате, мы не показали реального уровня своей подготовки. Я думаю, что в будущем это не повторится.

**PC ИГРЫ: По всей видимости, состав Virtus.pro определен как минимум на год, хотя бы исходя из объявленных вами контрактов. Играет ли роль профессионализм в появлении нормального тимплея и отношений в команде в рекордно-короткие сроки?**
Уверен, что спустя год мы по-прежнему будем играть таким составом, что бы не случилось. У нас в команде очень дружная атмосфера, подкрепленная доверием и пониманием. Роль профессионализма важна, потому что все понимают, зачем они собрались, и что хватит заниматься ерундой. Серьезный подход со стороны каждого из игроков моей команды очень НРАВИТСЯ мне. Знали бы вы, как я доволен тем, что творится у нас в Virtus.pro!

**PC ИГРЫ: Ты успел вволю попутешествовать по различным составам. Воспоминания о каком из них остались самыми теплыми?**
Для меня в памяти останется состав c58 и все, кто со мной там играл (WoodZy, NoodZy, DEMON, Snoop). Пусть у них не всегда было хорошее настроение и не всегда все друг друга понимали, иногда дело доходило до ухода или кика, но я считаю, это была отличная команда.

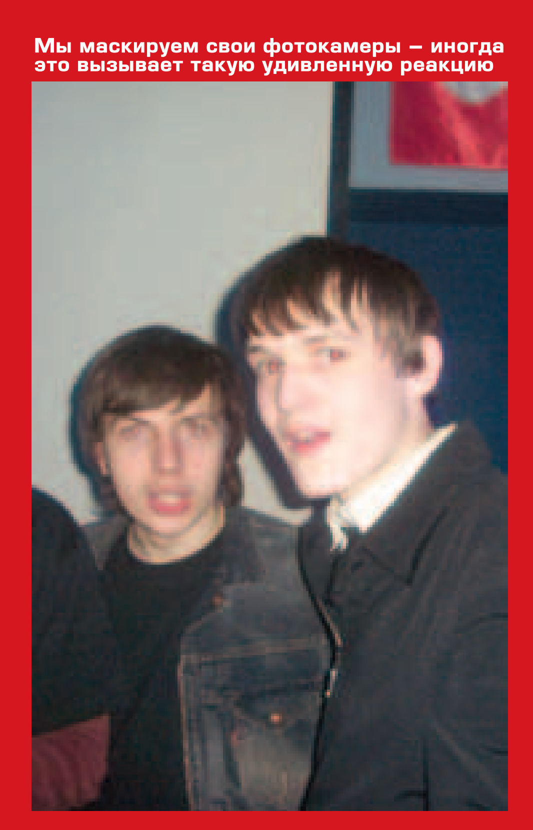
**PC ИГРЫ: Напоследок – твое личное мнение о настоящем положении вещей в топе российского CS. Какие шансы у наших команд, кто может победить на гранфиналах ESWC и WCG 2004 года?**
Я надеюсь, что предыдущие два турнира показали расстановку сил, и не только в России. Уверен, вы увидите немало побед с нашей стороны, надеюсь, ярких и красивых. Что касается ESWC и WCG, я оцениваю силы наших противников, но я хочу быть ***crazy*** патриотом и скажу, что это – Virtus «точка» pro! И, как бы там ни было – этот год просто требует, чтобы «русский» CS вновь заявил о себе на весь мир. Всем нам удачи в этом!

# КИБЕРПАПАРАЦЦИ


Судья помогает участнице настроиться на игру...

КИБЕРПАПАРАЦЦИ ПО СПЕЦЗАДАНИЮ ПРОВЕЛ ПОЛНЕДЕЛИ НА ТУРНИРЕ ASUS WINTER CUP 2004. ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЕНО УСПЕШНО – КОМПРОМАТ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ТВОЕМУ ВНИМАНИЮ. СУДЬИ И ИГРОКИ, ПАРНИ И ДЕВУШКИ, ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ – ВСЕ ЗДЕСЬ. ОПТИЧЕСКИЙ ГЛАЗ ЗОРКО ОТСМОТРЕЛ ЗАБАВНЫЕ МОМЕНТЫ НА ТУРНИРЕ.

Мы маскируем свои фотокамеры – иногда это вызывает такую удивленную реакцию



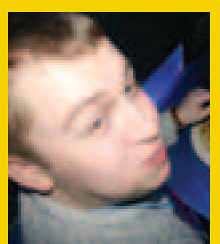


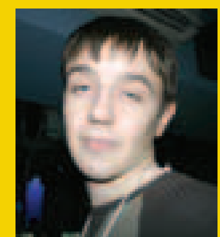
СТОП КАДР – Venema и Marla!


Рука из Екатеринбурга

Организаторский штат чемпионата страшно занят...




Судейство – это сложно, надо хорошо питаться


Molotov – варкрафтер, наш коллега журналист

текст: Николай Питерский



Компания **Tiscali Games** «обрадовала» поклонников MMORPG ***Biosfear*** запуском коммерческого сервиса. Теперь после окончания 14-дневного ознакомительного периода пользователям придется выкладывать EUR 6.95 в месяц. Напомним, что ранее на уровне бета-версии англоязычная версия этого корейского проекта была абсолютна бесплатна.





Музыку для онлайновой RPG ***Pirates of the Burning Sea*** будет писать оскароносный композитор **Ричард Кинг** (Richard King). Статуэтку академии в 2004 году он получил в номинации Sound Editing за фильм *Master and Commander: The Far Side of the World*. Надо полагать, что к четвертому кварталу 2004 г. (именно на этот срок назначен релиз «Пиратов») Ричард сумеет здорово повысить привлекательность игры, по крайней мере, в музыкальном плане.





**Ubisoft**, расставшись с ***Matrix Online***, купила **Wolfpack Studios**, известную своей онлайновой ролевой разработкой ***Shadowbane***. Общественности пояснили, что приобретение Wolfpack отлично вписывается в стратегию компании в сфере глобальных многопользовательских игр. Сделка усилит внутреннюю экспертизу компании в данной области и позволит выпускать онлайновые проекты под собственными брендами.

# MYTHICA УМЕРЛА, НЕ РОДИВШИСЬ

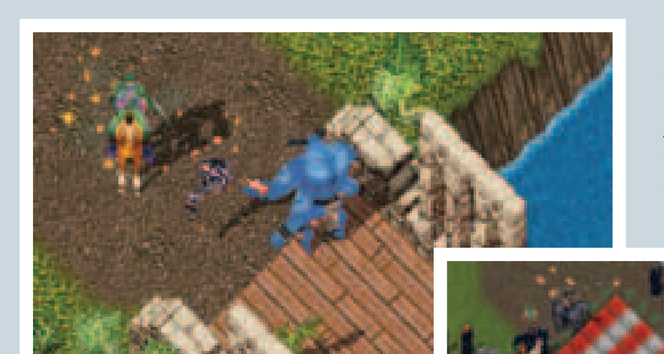
Компания **Microsoft Game Studios** приняла решение прекратить все работы над многообещающей онлайновой RPG ***Mythica***, в результате чего сорок с лишним человек остались без работы. В качестве единственного комментария на сайте игры можно найти слова менеджера студии Адама Уокса (Adam Waalkes): «В случае с Mythica нашей целью было создание по-настоящему инновационной онлайновой RPG. Хотя игра, по всей видимости, могла способствовать развитию жанра, после скрупулезного изучения рынка MMORPG компания приняла решение оптимизировать портфолио за счет сокращения инвестиций в эту область. Тщательно оценив как текущие, так и будущие проекты, мы решили прекратить финансирование разработки».





Можно, однако, предположить, что г-н Воокс назвал не все причины прекращения работ над игрой. Совсем недавно компания Mythic Entertainment, создатель MMORPG ***Dark Age of Camelot***, подала судебный иск на Microsoft, обвинив последнюю в недобросовестной конкуренции и нарушении авторских прав на название Mythic(a). Юристы корпорации, конечно, не одну собаку съели в разного уровня судах, но лишнее дело Биллу Гейтсу явно ни к чему. Налицо целенаправленный уход Microsoft с перегретого рынка онлайновых игр. Здесь можно вспомнить и недавно выложенный исходный код коммерчески провального космического симулятора ***Allegiance*** и продажу прав на вселенную ***Asheron's Call*** компании **Turbine Entertainment**. А может и правда лучше операционки делать? Все-таки конкуренция там пониже...

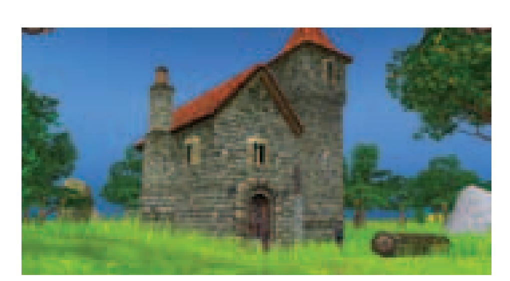
# ULTIMA ONLINE: ПОТОЧНОЕ ПРОИЗВОДСТВО АДДОНОВ



Разогнав студию **Origin Systems**, компания **Electronic Arts** не отказалась от проверенной тактики «срубания капусты» с преданных поклонников ***Ultima Online***, анонсировав новый аддон к игре. Все-таки 225 000 подписчиков – это внушительная армия!

Расширение пока не имеет имени, а его созданием займутся бывшие сотрудники Origin, переведенные в основное подразделение Electronic Arts в Редвуде. Список изменений и дополнений оказался не очень объемным: новые тактические возможности в PvP, пара новых профессий («традиционный» воин и боец, сведущий в магии и искусстве маскировки) и одна игровая область, выдержанная в восточном стиле. Кроме того, обещаны новые плюшки для дизайна домов и украшения внутреннего интерьера. Шестой по счету аддон должен созреть аккурат к осени 2004 г.

# МОШЕННИКИ В «СФЕРЕ» – ЦЕНА ПОПУЛЯРНОСТИ



Первый случай мошенничества был зафиксирован при оплате аккаунтов российской MMORPG ***«Сфера»***. Служба поддержки аннулировала с 1-го марта пин-коды, приобретенные мошенническим путем, и заблокировала учетные записи пользователей, их использовавших. В Альфа-банке, обслуживающем платежи по кредитным картам, в настоящий момент проводится расследование. Тем не менее, в первый и последний раз пользователи, которые готовы дать (по адресу *billing@sphere.yandex.ru*) подробную информацию об обстоятельствах получения таких пин-кодов, будут амнистированы. Всех остальных Яндекс, занимающийся вопросами оплаты игры, заклинает не покупать коды на вторичным рынке, то бишь с рук.

Этот случай лишь подтверждает все возрастающую популярность игры. По словам представителей компании **«Никита»** уже сейчас в «Сфере» насчитывается более 10000 активных пользователей. Разработчики куют новые апдейты, призванные приукрасить и разнообразить игру. В мире «Сферы» появится новый материк Харон – близнец уже существующего Гипериона, но со знаком «минус». Игроки поймут, что это обитель темных сил. Будет улучшена и графическая составляющая – ожидай честное отображение доспехов и одежды на персонажах. Воинов обрадуют новыми заклинаниями, остальных – стройной системой подпрофессий. Для развития социального аспекта будут введены должности королей, судей и прочие ответственные посты. Правда, о конкретных сроках внесения этих изменений и дополнений пока ничего не известно.



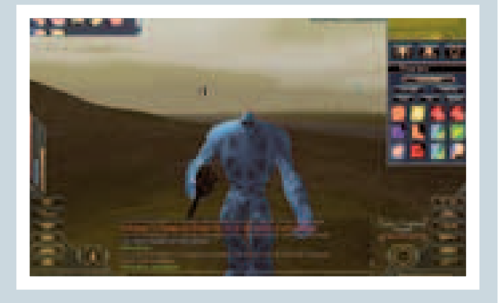
Поскольку на Западе наш любимый праздник – 8-е марта – отмечать не принято, именно на это число был назначен старт массированного бета-теста сетевого режима 3D-RTS ***Ground Control II: Operation Exodus***. На момент написания этих строк шел набор 5000 добровольцев, желающих испытать на прочность многопользовательскую часть игры. Если тестирование и сопутствующие мероприятия пройдут по плану, то игра должна появиться в продаже в июне 2004 г.

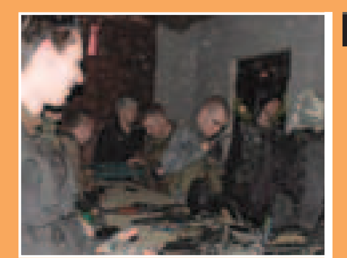
# MMORPG ОТ ID SOFTWARE?!

Немецкий журнал GameStar утверждает, что идея онлайнового ролевого проекта ***The Quest***, родившаяся в недрах **id Software**, жива и будет реализована компанией **Nerve Software**, известной по разработке ***Return to Castle Wolfenstein: Tides of War*** для Xbox и мультиплеера к ***RtCW***.

В 1999 году сотрудник id **Грэм Дивайн** (Graeme Devine) предложил оригинальную концепцию трехмерной онлайновой RPG. Комплексный мир The Quest должен был состоять из нескольких связанных между собой подземелий (со своими квестами и обитателями), каждое из которых размещалось бы на отдельном сервере. Однако в 2000 году Джон Кармак принял решение сосредоточиться на ***Quake III*** и ***Doom III***, а революционную MMORPG отложил на дальнюю полку.

По заявлению журналистов GameStar, к ним попал внутренний документ, свидетельствующий, что Nerve Software работает сейчас над игрой, базирующейся на идеях Грэма Дивайна. Косвенно на это указывает упоминание на www.nervesoftware.com секретного проекта, создающегося в сотрудничестве с id Software. Однако на момент написания новости никаких официальных комментариев по поводу The Quest не последовало...





Компания **IP-TEL** провела 13-го февраля в экшн-центре «Война и Мир» вечеринку «Цитадель: PROPUSK-Левел ONE», участие в которой приняли счастливые владельцы карт коммуникаций PROPUSK. Основным событием этой акции было командное соревнование по игре ***«Цитадель»*** – фирменному развлечению для обладателей PROPUSK'ов. Особенность сей забавы заключается в чередовании виртуальных и реальных этапов в рамках одной игры. В онлайновом режиме нужно пройти лабиринт, сидя перед монитором своего компьютера. Команды-победители виртуального этапа 13-го февраля сошлись в «реальной» операции «В осаде», в ходе которой уничтожили террористов и обезвредили установленную ими бомбу. Выигравший соревнование боевой отряд получил годовой бесплатный доступ в Интернет, а игроки, показавшие лучшие результаты, специальные призы от Camelot – спонсора мероприятия.

# ЧУЖИЕ 3

Компания **Funcom** замыслила выпустить уже третий по счету аддон к онлайновой RPG ***Anarchy Online***. Расширение под названием ***Alien Invasion*** в скором времени низвергнет на головы обитателей планеты Rubi-Ka толпы агрессивных инопланетян. Лучшая защита – это, как известно, нападение, поэтому у игроков будет возможность не только оборонять свои дома от нападок чужих, но и самим атаковать их космические корабли. Есть в нашествии алиенов и положительный момент – персонажам станут доступны особые инопланетные навыки и умения. Кроме того, разработчики обещают радикально освежить парк средств передвижения (новая линейка «ялмах») и дать возможность игрокам открывать собственные магазины, а также строить дома, штаб-квартиры организаций и даже целые города. Все это, естественно, будет приправлено массой новых квестов, предметов, наборов брони и т.д. Релиз игры запланирован на лето этого года.

Каждый месяц в Сети появляется несколько сотен, если не тысяч, новых флэш-игрулек. К сожалению, большинство из них сделаны по недоразумению. Посмотреть на танцующего Буша, изображающего то Джона Траволту в «Лихорадке субботнего вечера», то Майкла Джексона, может быть, и забавно, но геймплеем, как таковым, здесь и не пахнет. «PC ИГРЫ» просеивает сквозь мелкое сито десятки флэш-игрушек, чтобы отыскать лучшие. Бриллианты чистой воды попадаются редко, но, если дело будет вечером и делать будет нечего, прогуляйся по приведенным ниже ссылкам и прими выписанное любимым журналом лекарство от скуки.

текст: Иван Гусев

# ЛЕКАРСТВО ОТ СКУКИ

## Как скоротать время в ожидании Doom 3

## SMACK THE PINGU!

**http://www.szanalmas.hu/pingu/**

Появление ***Smack the Pingu!*** сопровождалось полноценной рекламной компанией. На нескольких сайтах появились такие «новости»: «По оценкам аналитиков, ущерб от Smack the Pingu!, на которую тратится рабочее время сотрудников частных и государственных учреждений, составил $5 млрд. Интерпол установил местонахождение сервера с игрой, после чего он был закрыт. До сих пор в Сети можно найти копии игры». Удивление проходило само собой, стоило обратить внимание, что ссылка на оригинальную новость ведет на сайт lapsha.ru. Игра является отличным time-киллером. Суть проста: при помощи бейсбольной биты снежный человек отправляет пингвина в полет. Задача – улететь как можно дальше. Лучшее достижение редакции – 610 метров. Слабо побить рекорд?

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4 / 5



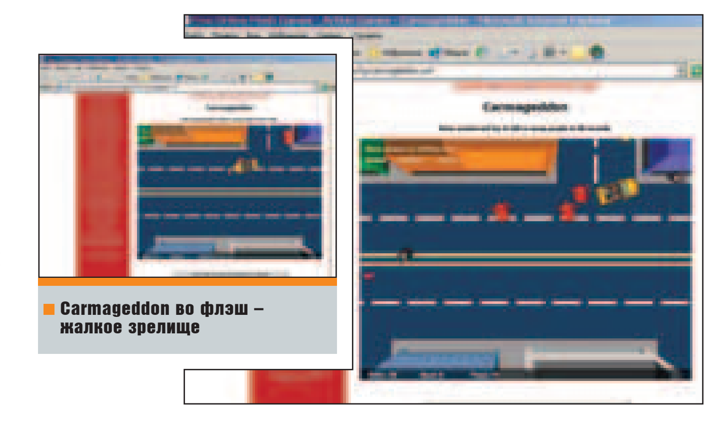
И вот за этой игрой охотился Интерпол?!

## CARMAGEDDON

**http://www.gamescraze.com/games/?g=carmageddon.swf**

***Carmageddon*** далеких 90-х был превосходной игрой. Вторая часть получилась хуже, а про ***TDR*** даже вспоминать не хочется. Неизвестные флэш-умельцы попытались влить новое вино в старые меха: сохранить обилие крови и ощущение полного беспредела, выполнив все это безобразие во флэш. Вид сверху, плоская машинка, плоские человечки – таким оказался на поверку флэш-Carmageddon. За 90 секунд надо передавить как можно больше мирного городского населения. Увы, игра наскучивает за 20 секунд – примитивна. В далеких 90-х, когда мой автомобиль сбивал бабушку и она, кувыркаясь в воздухе, шлепалась на асфальт – было весело. А сейчас... «Убей их всех!» – зазывает игра. Спасибо, не хочется.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 2 / 5

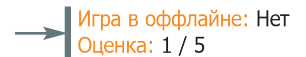


Carmageddon во флэш – жалкое зрелище

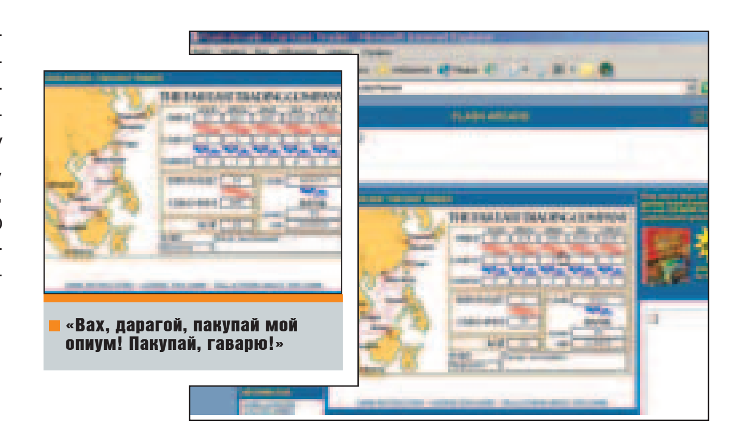
# FAR EAST TRADER

**http://www.flasharcade.com/game.php?fareast**

Играл ли ты когда-либо во флэш-стратегию? Нет? И правильно, лучше не начинай. Отличительные черты флэш-игр – простота, нехилый fun-фактор и увлекательность. У стратегии ***Far East Trader*** из всех перечисленных качеств имеется лишь одно – простота. XIX век. Ты – торговец, мотающийся по Дальнему Востоку. Игру начинаешь с одним кораблем, сотней баксов в кармане и долгом в 500 зеленых. Вскоре понимаешь, что никакой стратегией в Far East Trader не пахнет. Покупаешь опиум в Тайпэй, плывешь в Батайю, продаешь опиум. Капитал умножается на два. Покупаешь еще пару кораблей, плывешь в Тайпэй, закупаешь опиум – и обратно. Разработчики предупреждают о пиратах, но больно уж они робкие, все время избегали встречи. Скукотища в квадрате!



Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 1 / 5

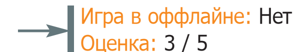


«Вах, дарагой, пакупай мой опиум! Пакупай, гаварю!»

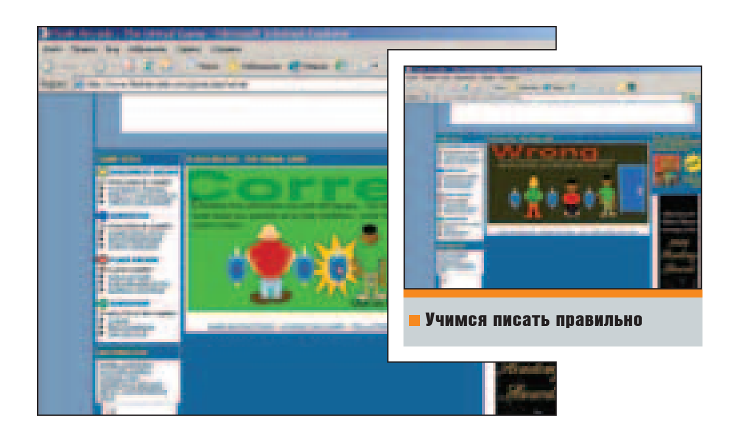
# THE URINAL GAME

**http://www.flasharcade.com/game.php?urinal**

Забавная quiz-игра дарит 5-10 минут здорового смеха, за что создателям ***The Urinal Game*** большое пионерское спасибо. Радует выбранная тема – проблема этикета в мужском туалете.
Ты, возможно, считаешь, что весь этикет заключается в том, чтобы растолкать локтями других страждущих, пристроиться в углу туалета и помочиться мимо писсуара. Ты ошибаешься.
Знание туалетного этикета столь же необходимо, как умение пользоваться ножом и вилкой в ресторане.
К какому писсуару встать, если всего писсуаров шесть и три из них уже заняты? Что значит «к любому свободному»?! А вот и нет.
Играй, просвещайся. И самое главное – не забудь помыть руки после того, как выйдешь из игры.



Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3 / 5




Учимся писать правильно

# ADVENTURE ELF

**www.miniclip.com/download.htm**

Под новый год Санта Клаус прибыл на фабрику игрушек и загрузился товаром, предназначенным на благотворительные цели. К сожалению, глупые, коварные пингвины атаковали дедушку и отобрали у него подарки. На помощь был вызван эльф Оливер, которого пустили гончей по следу воров. ***Adventure Elf*** – незамысловатый платформер, но, надо признать, весьма качественно сделанный, с симпатичной графикой и затягивающим геймплеем. Именно по этой причине игра относится к редкой для флэш-игр категории условно осужденных... пардон, условно-бесплатных. Играть за Оливера можно сколько душеньке угодно, но все power-up'ы и дополнительные режимы спрятаны под замком.

Размер: 3.5 Mb
Игра в оффлайне: Да
Оценка: 4 / 5




Adventure Elf – редкий пример флэш-shareware

В бесконечно далеком, седом и волосато-бородатом 1999 году произошла революция. Весь мир с энтузиазмом свергал устои и крушил каноны, трепетно внимая пламенным призывам революционеров.
В 1999 году компания Verant создала мультиплеерную онлайновую RPG EverQuest, изменив мир MMORPG раз и навсегда. Еще бы – ради потрясающей (ну, по тем временам) 3D-графики и невероятного количества возможностей, открываемых полной трехмерностью мира, многие бросали легендарную Ultima Online. Успех игры был ошеломляющим: сотни тысяч подписчиков, тысячи фанатских сайтов – и ласковое прозвище 'EverCrack', полученное от благодарных пользователей.



Текст: Егор Просвирнин



# EVERQUEST II
## ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

| | |
|---|---|
| ЖАНР ИГРЫ | MMORPG |
| ИЗДАТЕЛЬ | Ubisoft |
| РАЗРАБОТЧИК | Sony Online Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До двух тысяч на одном сервере |
| ДАТА ВЫХОДА | 14 июня 2004 года |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.everquest2.com |



К сожалению, из-за формы оплаты игры (только через кредитки) и немилосердных требований к качеству связи большинство наших соотечественников осталось за бортом этого праздника жизни. Но у них есть шанс наверстать упущенное. Спустя пять лет, в июне 2004 года, выходит продолжение знаменитой игры – ***EverQuest II***.

### СЛАДКИЕ ПРЕЛЕСТИ

Итак, чем же обещают разработчики поразить развращенное воображение MMORPG-игроков? Перво-наперво это, конечно же, графика. С выхода первой части игры прошло без малого пять лет, ее графика основательно устарела – так что продолжение обещает порадовать глазные яблочки новым графическим движком. Мотор, жужжащий в сердце наследника легенды, похваляется поддержкой всех современных графических эффектов (включая pixel и vertex shaders) и оптимизацией под серию видеокарт *GeForce FX*. Оптимизация благотворно сказалась на выдаваемой картинке. Полигонов в моделях персонажей – не пересчитать; контуры

мягки, плавны, и действительно напоминают соответствующие очертания живых созданий. К тому же, в EverQuest II будет продвинутая система анимации, с помощью которой персонажи будут реагировать на текст, который игрок напишет в окне чата. Проще говоря, если ты написал смайлик, руководимый тобой герой будет некоторое время улыбаться (не без ехидцы замечу, что подобная система уже довольно давно реализована и прекрасно действует в ***Star Wars Galaxies***).

Впрочем, не графикой единой жив человек. На втором месте (а для некоторых даже и на первом) после графического вопроса стоит вопрос импорта в игру персонажа из оригинального EverQuest. Ведь многим игравшим очень хотелось бы, чтобы их любимый «перец», на которого было затрачено огромное количество человеко-часов, появился и в EverQuest II, дабы продолжить там свои приключения. Увы и ахЪ, не положено. По хитрой задумке сценаристов, действие игры происходит через 500 лет после событий, происходивших (да и сейчас происходящих) в первой части сериала. За это время мир Norrath успел сильно измениться в результате множества Страшных Ужасных Катастроф – и старым героям в нем места нет.

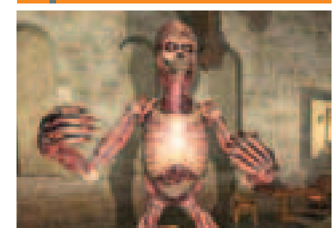
Создавая нового персонажа, ты можешь выбрать одну из 16 присутствующих в игре рас и более чем радикально поработать над лицом своего протагониста, дабы тот приобрел уникальную, ни на что не похожую морду. После этого тебе предложат выбрать один из 48 классов. Выбирать придется тщательно – отныне в игре присутствуют не только боевые классы, но и вполне мирные профессии. То есть, помимо огненноглазого воина, смерть врагам несущего, ты сможешь поиграть и, к примеру, за крепкорукого ремесленника, кующего сверхоружие для героев. Ну, а герой, в свою очередь, сможет применить выкованные орудия смертоубийства на более чем 160 видах непередаваемо уникальных монстров.

## ГРАНДИОЗНЫЕ ПЛАНЫ

Катаклизмы, потрясшие основы Norrath-мироздания, были столь ужасающе глобальны, что в EverQuest II не будет места нежно любимым кемперам из первой части. Разработчики игры мамой клянутся, что заставят активно двигаться всяких любителей часами просиживать на одном месте в ожидании чего-нибудь интересного. Более того, по их заверениям, резко сократится так называемый «период вхождения в игру» – тот утомительный этап, когда ты посвящаешь все свое игровое время интенсивной прокачке персонажа, ничем более не занимаясь. Наконец, в качестве финального аккорда – игроки смогут покупать себе различные виды недвижимости. Мечта иметь свой собственный дом в мире Norrath сможет стать реальностью в самом ближайшем будущем. Предварительная продажа участков под недвижимость уже началась – EverQuest II без подписчиков, похоже, не останется.


Вот это как раз и называется «играть до посинения»

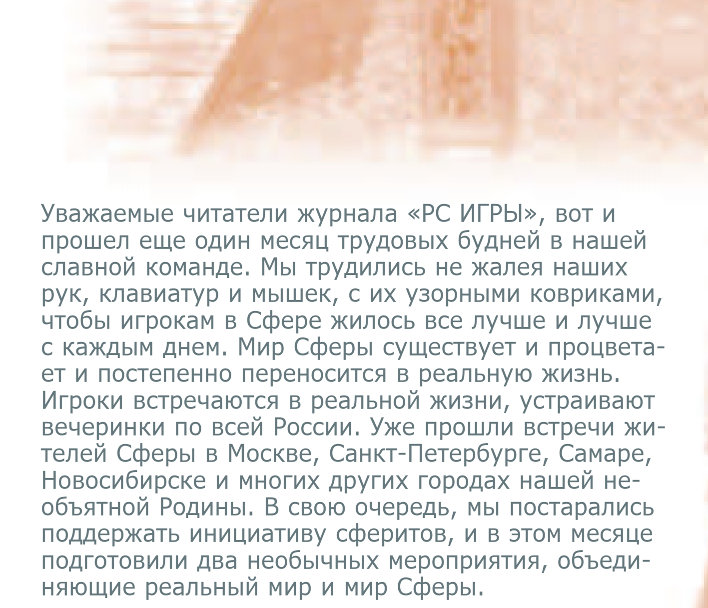
### КРАТКИЙ СЛОВАРИК



**MMORPG (если кто вдруг не знает) – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – онлайновая ролевая игра с одновременным участием великого множества игроков.**
**Subscriber – подписчик, платящий абонентскую плату за пользование игровыми серверами.**
**PvP – Player versus Player – сражения персонажей, управляемых игроками.**
**PvE – Player versus Environment – один игрок против монстров.**
**GvE – Group versus Enviroment – группа игроков против монстров.**


Парень слева похож на героя 3D-файтинга. Это – комплимент


Такие жизнеформы и впрямь ставят в тупик



Уважаемые читатели журнала «PC ИГРЫ», вот и прошел еще один месяц трудовых будней в нашей славной команде. Мы трудились не жалея наших рук, клавиатур и мышек, с их узорными ковриками, чтобы игрокам в Сфере жилось все лучше и лучше с каждым днем. Мир Сферы существует и процветает и постепенно переносится в реальную жизнь. Игроки встречаются в реальной жизни, устраивают вечеринки по всей России. Уже прошли встречи жителей Сферы в Москве, Санкт-Петербурге, Самаре, Новосибирске и многих других городах нашей необъятной Родины. В свою очередь, мы постарались поддержать инициативу сферитов, и в этом месяце подготовили два необычных мероприятия, объединяющие реальный мир и мир Сферы.

Текст: Никита Камолов

# «ХРОНИКИ СФЕРЫ»

## Глава вторая. Турнир Любви и Чести



В день всех влюбленных, 14 февраля, на территории торгового центра «Горбушкин Двор» прошел первый официальный турнир в мире Сферы.

### ТУРНИР ЛЮБВИ

В полдень герольд объявил о начале турнира, и на сцене началось театрализованное представление. Настоящие рыцари в стальных доспехах сражались на потеху публике, звон стали возвещал о начале Турнира Любви. На широкоформатной плазменной панели демонстрировались бои героев, прибывших на турнир. В первых дуэлях сошлись воины, предпочитающие грубую силу в борьбе с противником. Мастера меча, топора, молота и сабли соревновались на территории самого опасного острова на всей территории мира Сферы – Тантале. Специально приглашенные гости охраняли территорию внутри Сферы, чтобы турнир мог проходить без постороннего вмешательства монстров и праздных зевак. Победители турнира выбрали королеву любви и красоты, которая посвятила каждого в рыцари Сферы. Также все участники получили призы, а финалистам была предос-

тавлена бесплатная полугодовая подписка на проживание в мире Сферы. Праздник продлился до половины шестого вечера, но зрители еще долго не расходились. Мы надеемся, что первый официальный турнир в мире Сферы – Турнир Любви – стал приятным праздником и отличным поводом встретиться для наших игроков.
Жизнь сферитов протекала своим чередом. Кланы воевали между собой, культисты наводили порядок в своих рядах и ждали указаний от своих повелителей...

## ТУРНИР ЧЕСТИ

20 – 21 февраля в гостинице «Космос» прошла выставка КРИ 2004, в рамках которой компания «Никита» провела второй официальный рыцарский турнир – Турнир Чести. Турнир проходил в два дня. В первый день соревновались мастера холодного оружия и специалисты дистанционного боя с использованием арбалетов. Второй день был полностью посвящен мистическому искусству колдовства.
Победители первого дня соревнований, Фолцест (мастер Моргенштерна) и Миар (мастер арбалета) – получили полугодовую подписку на проживание в мире Сферы, а так же были произведены в рыцари девушкой с обложки Сферы. Повелитель воздуха, архимаг Риано, одержал победу над всеми своими противниками на второй день Турнира Чести, его финальная схватка с архимагом Огня была украшением нашего турнира. Специально приглашенными гостями турнира стали рыцари из клуба исторического моделирования «Легенда», а также Наталья Гундорова, известная всем любителям Сферы как девушка-воин с обложки игры.

## НОВОСТИ СФЕРЫ

Мир Сферы, тем временем, готовится к знаменательному событию. Скоро появится новый материк, который Шестеро готовят как плацдарм для своего наступления на Гиперион – основной материк нашего мира. Культ сменил своего руководителя. Вместо Дилириума, которого за заслуги Шестеро взяли в другой мир и наградили обличием демона, главой культа стала Микко, бывшая когда-то воином Света, но ушедшая во Тьму. Новый материк станет первым шагом к интерактивности мира, ибо его облик будет полностью зависеть от поступков игроков. Облик нового континента будет динамичным: ландшафт, флора и фауна будут меняться в зависимости от геополитической ситуации. Возможно, начнется активная война между воинами света и Культом, но решать свою судьбу и судьбу мира будут сами жители Сферы. В Сфере скоро появятся «квестовые» персонажи, которые будут участвовать в жизни сферитов. Мы подчеркиваем, что каждый из игроков может в будущем занять важную политическую или социальную роль в обществе Сферы. Наша задача – создать из игры полноценный виртуальный мир. И эта жизнь может развиваться только благодаря игрокам. Отрадно видеть, что они с каждым днем преображают Сферу. Уже появились первые летописцы и барды, которые пишут стихи, песни и целые романы о мире Сферы. Мы рады, что Сфера развивается, и в наш мир приходят все новые и новые люди. Скоро им предстоит сражаться за судьбу мира и сделать выбор между Светом, Тьмой или безразличием...

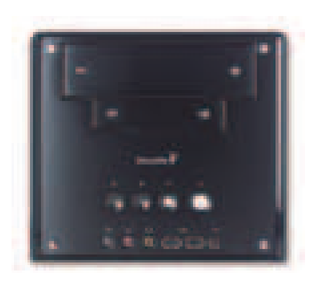






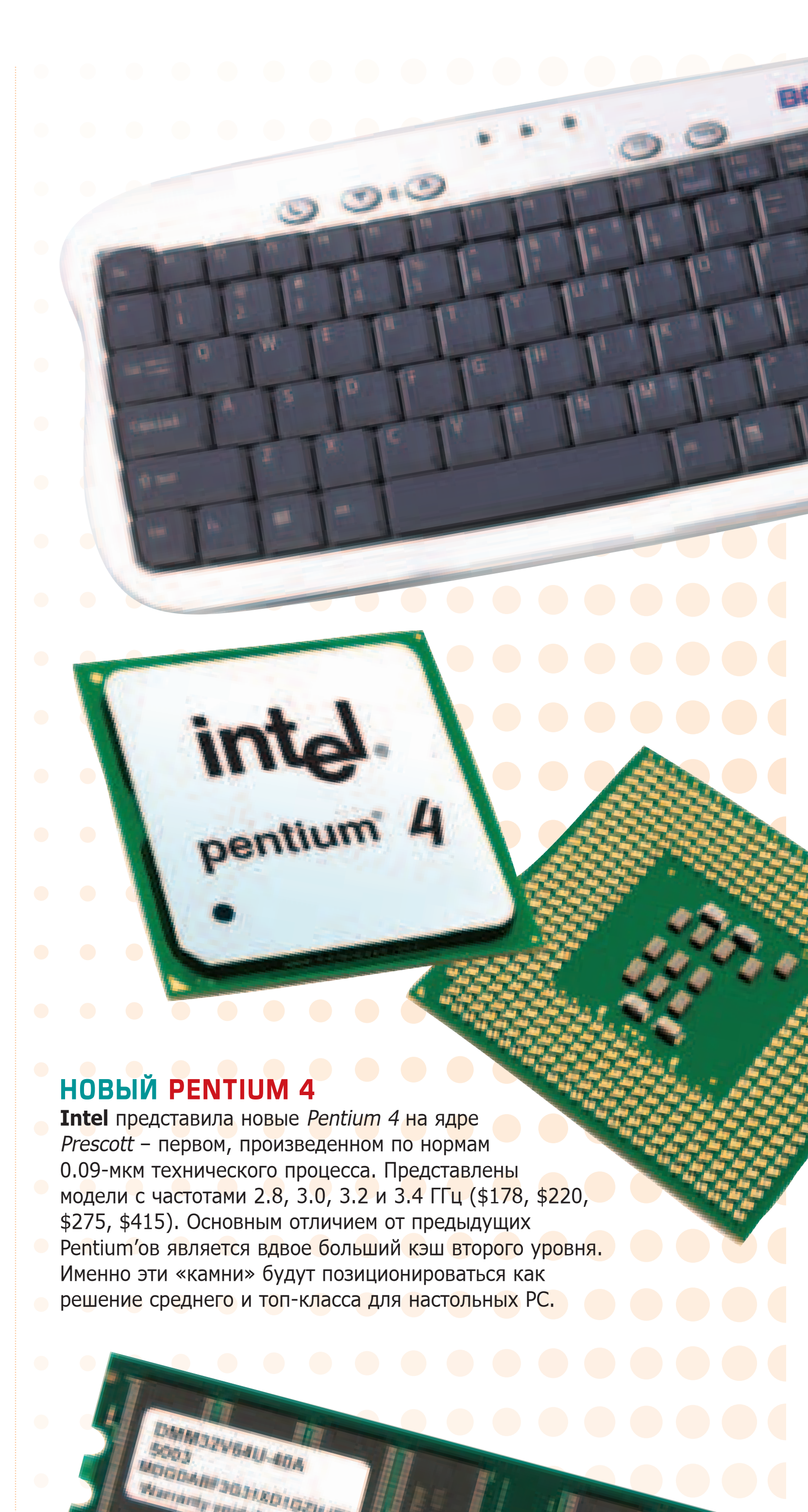

## FISH'KA В USB'ШКЕ

Довольно интересный формат флеш-памяти выпустила ассоциация **UTMA**. Под названием *FISH* (рыбка) скрывается чип стандартной флеш-памяти, но выполненный в виде небольшой планки с USB-выходом. Чтобы не запутаться, достаточно взглянуть на фото – она представляет собой просто немного удлиненный USB-порт. Благодаря этому, новинку можно использовать в широком спектре мобильных и цифровых устройств – фотоаппаратах, карманных компьютерах, ноутбуках. Причем для соединения с обычным PC не потребуется карт-ридера – достаточно вставить ее в стандартный USB-разъем, который сейчас встречается в подавляющем большинстве компьютеров. В ближайшем будущем планируется выпуск моделей емкостью от 32 Мегабайт до 2 Гигабайт, а в дальнейшем – 16 Гигабайт и более. Фактически, новинка представляет собой совмещенный flash-Disk (более «народное название» – USB-ключик) и flash-носитель (карта Compact Flash). Сейчас многие покупатели часто не знают, что лучше: взять стильный и небольшой по размеру брелок, или флеш-карточку с довольно громоздким ридером, но чтобы ее можно было использовать в цифровом фотоаппарате или КПК. С выходом Fish'ки подобные проблемы отпадут сами собой. Разумеется, при наличии поддержки со стороны производителей различных устройств.



## BAREBONE ОТ SHUTTLE – ДЛЯ ЛЮБЫХ ЦЕЛЕЙ

Недавно в Москве прошла презентация новых моделей Barebone систем от известной на этом рынке компании **Shuttle**. Подробнее почитать, что представляют собой подобные компьютеры, ты можешь в третьем номере «PC ИГР», тут же приведем описание последних, отнюдь небезынтересных новинок этой компании. Начать массовые, официальные поставки продукции Shuttle решилась российская фирма **«Мультимедиа Клуб»**. Будут предложены три основные комплектации: «компьютер для музыканта», «компьютер для видеолюбителя» и просто оптимальная для домашнего использования система. Разумеется, в каждом случае компьютер комплектуется всем необходимым для тех или иных функций, причем, что немаловажно, основу системы составляет полноценная материнская плата формата *Socket 478* и довольно производительные процессоры *Pentium 4*. Будут поставляться не только готовые варианты: пользователь сам может спокойно сконфигурировать себе систему: в зависимости от потребностей и количества денег на покупку. Уточним, что «нормальной» материнской платой дело не ограничивается – в Shuttle можно без проблем установить любую современную видеокарту – будь то хоть *Radeon 9800XT*, хоть *GeForce FX5950U* – наконец-то производители компактных компьютеров осознали, что интегрированного видеоадаптера хватит разве что для просмотра документов и интернет-сайтов.




## НОВЫЙ PENTIUM 4

**Intel** представила новые *Pentium 4* на ядре *Prescott* – первом, произведенном по нормам 0.09-мкм технического процесса. Представлены модели с частотами 2.8, 3.0, 3.2 и 3.4 ГГц ($178, $220, $275, $415). Основным отличием от предыдущих Pentium'ов является вдвое больший кэш второго уровня. Именно эти «камни» будут позиционироваться как решение среднего и топ-класса для настольных PC.

## DIGMA: ТЕПЕРЬ И МОДУЛИ ПАМЯТИ

Вскоре начнутся поставки DDR памяти под маркой **Digma**, известного производителя flash-накопителей. О качестве модулей говорит прилагаемая 5-летняя гарантия. Розничные цены не называются, но скорее всего они будут на уровне моделей от **Samsung**, **Hynix**.

## ЛЮБИТЕЛЯМ МИНИАТЮР

**BenQ** анонсировала мини-клавиатуру *MiniBuddy*. Ее размеры составляют всего 270x130 мм, а в комплекте поставляется крохотная оптическая мышь. Внешне новинка смотрится стильно, хотя не помешало бы большее количество дополнительных клавиш. Основными покупателями комплекта станут обладатели ноутбуков и barebone систем. Такую клавиатуру удобно использовать, когда ноутбук заменяет собой домашний компьютер, а во втором она станет неотъемлемой частью стильного PC.

## CREATIVE: ТЕПЕРЬ И НАУШНИКИ

**Creative** выпустила серию наушников: *HQ-1300* ($26), *HS-300* ($14) и *HQ-60* ($9). Первая адресована любителям 3D-звука в играх. HS-300 (наушники + микрофон) подойдет любителям общения при сетевой игре. HQ-60 – для использования с аудио-плеером.



## ДАЕШЬ «ГОЛУБОЙ ЗУБ» В КАЖДОМ PC!

То, что стандарт беспроводной связи *Bluetooth* (буквально переводится как «Голубой Зуб») – перспективная и интересная технология, вряд ли оспоримо. Другой довольно распространенный формат *i802.11b* или *Wi-Fi* больше подходит для создания крупных, корпоративных или общедоступных сетей (так называемые точки публичного доступа к интернету, которые, кстати, уже существуют в Москве и некоторых других городах России). А вот Bluetooth отлично подходит для связи между совершенно разными устройствами – например, сотовым телефоном и КПК, им же и автоматом для продажи газировки... Да, такое уже существует, правда пока не в нашей стране. А ведь как удобно иметь такой адаптер в настольном компьютере: можно просто положить сотовый/КПК на стол и на большой скорости провести синхронизацию – это даже удобнее, чем вставлять его в кредл. Специально для таких нужд компания **Gigabyte** выпустила новый USB-Bluetooth адаптер – *GN-BTD01*. За немелодичным названием скрывается небольшой ключик, вставляемый в USB-порт компьютера. Помимо вышеописанных функций, его еще можно использовать для связи с принтером – для этого нет необходимости покупать новую, навороченную модель, а всего лишь докупить адаптер к принтеру – Gigabyte предлагает и такое (модель *GN-BTP01*). После этого принтер и компьютер могут стоять в совершенно разных местах комнаты и даже квартиры, а связь между ними останется такой же быстрой и стабильной, как в случае использования стандартного USB-шнура.



## БЕСПИЛОТНЫЕ АВТО – СПАСИБО, НЕ НАДО

В марте состоялась 10-часовая гонка беспилотных автомобилей. Причем это были отнюдь не радиоуправляемые модельки, а настоящие машины, сами просчитывающие дальнейший путь с помощью GPS-навигаторов. Разумеется, все они были напичканы компьютерной техникой, вычисляющей также наличие препятствий на дороге, следящей за техническим состоянием авто и другими внешними помехами. Однако останавливаться на этом автомобильная промышленность не собирается – если сегодня GPS-навигатор – довольно обычное явление даже в авто среднего класса, то в будущем планируется, что автомобили сами будут ориентироваться в дорожных условиях, выбирать оптимальный скоростной режим и уберегать пассажиров от любых опасностей в пути. Однако учитывая собственный опыт работы с различными устройствами, а также опыт вождения машины в особо хардкорных отечественных условиях, мне бы лично не хотелось ни сесть за руль такой машины (а руль там будет вообще?), ни встретиться на дороге с таким автомобилем – кто знает, на что будет способна *Windows Automobile Edition 2008*... К слову сказать, уже не обошлось без курьезов – немецкая семейка пенсионеров, понадеявшись на грамотность бортового навигатора в новеньком *BMW* 7-ой серии, улетела в небольшую речку – по мнению компьютера, там должен был быть мост.

# ТЕСТИРОВАНИЕ 17" ЭЛТ-МОНИТОРОВ

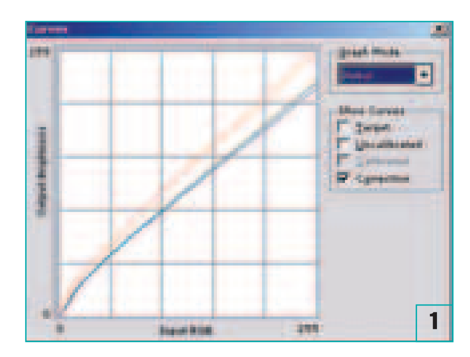
Текст: test_lab

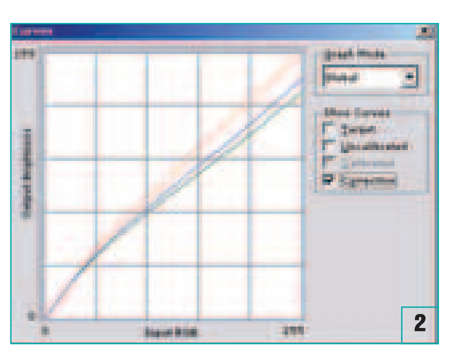
**На сегодняшний день очень привлекательной для многих пользователей стала покупка CRT-монитора с диагональю экрана 17 дюймов. Наверное, это лучший выбор по соотношению «цена-качество». Давай попробуем разобраться: проанализируем различные технологии и оценим качество конкретных моделей.**

## СПИСОК УСТРОЙСТВ

- Samsung 757MB
- RoverScan 117FD
- RoverScan 117GF
- ViewSonic P75f+
- Philips 107T5
- CTX EX700F
- Iiyama VisionMaster Pro 413
- LG FLATRON T710PH

**За предоставленное оборудование test_lab благодарит компании Rover Comruters (т. 964-32-80), DVM-group (т. 958-60-70)), «Ланк» (т. 289-97-10), «Белый ветер» (т. 730-30-30))**


1


2

## ТЕХНОЛОГИЯ CRT

В CRT-мониторах (Cathode Ray Tube) изображение выводится при помощи электронной пушки, испускающей пучок электронов, пролетающий через специальную маску или решетку, и падающий на внутреннюю поверхность экрана, покрытую люминофором – веществом, способным излучать свет при попадании на него потока заряженных частиц. В цветных мониторах эти точки составлены в триады (точка «красного», «зеленого» и «синего» люминофора). Всем точкам одного цвета соответствует своя электронная пушка. Комбинируя яркости свечения точек, можно получить любой цвет триады. Чтобы пушка, отвечающая за один цвет, не засветила другой, на пути электронных пучков ставится специальная металлическая маска (Slot Mask или Shadow Mask) или решетка (Aperture Grill). Если стоит Slot Mask или Shadow Mask, то изображение будет более точное и детализированное, а с Aperture Grill изображение получается более яркое, контрастное, цвета более насыщенные.

Изображение воспроизводится на экране в результате процесса многократного построчного сканирования электронными лучами всего экрана, который все время мерцает, но из-за инерционности зрения человек этого не замечает. Изображение кажется стабильным в том случае, если луч сканирует экран с частотой, большей, чем 80-85 Гц. Если частота выше 90-100 Гц, то мерцание становится практически незаметным. Частота 85 Гц считается минимально приемлемой для CRT-монитора, при меньших частотах наступает быстрое переутомление глаз.

## ТЕХНОЛОГИЯ LCD

В LCD-мониторах принцип вывода изображения совершенно иной. Здесь используются оптические свойства специальных молекул – жидких кристаллов. Эти молекулы способны поворачиваться под действием электрического поля и при этом изменять поляризацию светового луча, проходящего сквозь них. Меняя напряжение, приложенное к жидким кристаллам, можно менять их ориентацию в пространстве, а значит и поляризацию света. А если перед лучом, прошедшим сквозь жидкие кристаллы, поставить поляризационный фильтр, то можно регулировать интенсивность света, прошедшего сквозь всю систему (жидкие кристаллы + фильтр).

В ЖК-дисплеях экран разделен на ячейки (пиксели), в которых и расположены кристаллы. К каждому пикселю подводится напряжение (независимо от других), а значит, на экране можно получить любое изображение, состоящее из черных и белых точек. Совокупность всех пикселей называется матрицей. Для получения цветного изображения на каждый пиксель приходится добавлять еще один светофильтр, пропускающий только красный, зеленый или синий цвет. Комбинируя эти три цвета, можно получить любой оттенок и любое цветное изображение. Скорость поворота кристалла под действием поля высока, так что изображение на LCD-мониторе не может меняться мгновенно, то есть имеет место латентность матрицы. Она является одновременно и одним из серьезных недостатков всех LCD, потому что нет возможности отображать быстро меняющееся изображение, и одним из преимуществ, так как такой подход гарантирует абсолютное отсутствие мерцания.

## ЧТО ВЫБРАТЬ?

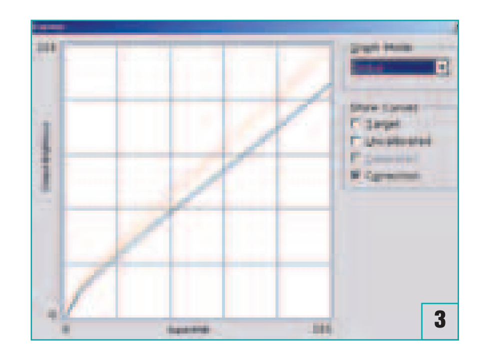
**Игры + видео**

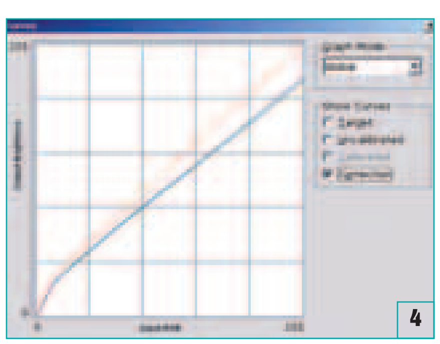
Сначала рассмотрим вариант для геймеров и любителей видео. Для них полностью подойдут 15" или 17" LCD, в зависимости от финансовых возможностей. Такой выбор в наибольшей степени связан с яркостью и контрастностью монитора, то есть у жидкокристаллических мониторов она чаще всего выше, чем у CRT, краски выглядят яркими и насыщенными. Также у ЭЛТ-мониторов имеет место некоторая размытость линий, связанная с неидеальностью электроники, отвечающей за сведение лучей. У LCD таких недостатков нет, т.к. они работают совершенно по другому принципу.

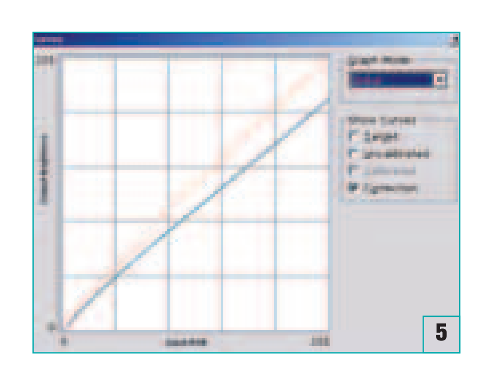
Но есть одна проблема: приемлемый 15" LCD стоит не менее $400, а за $300 ты можешь купить себе супермонитор 17" CRT.

**Текстовая работа**

Для работы с текстом подойдет 17" CRT-монитор. Это


3


4


5

связано с тем, что у CRT практически нет латентности (она, конечно, присутствует, но почувствовать ее на практике невозможно). Высокая латентность приводит к тому, что при прокручивании текста он «размывается». У LCD латентность уменьшается от модели к модели, потому что над этой проблемой уже давно работают инженеры фирм-производителей. Также выбор может пасть и на 19" CRT, но он, все-таки, дороже, стоимость качественных экземпляров обычно начинается от $400.

**Графические работы**

Для графических работ, безусловно, требуется большая диагональ, так что 19" – это необходимый минимум. А технология – только CRT, это связано с высоким качеством изображения, по сравнению с ЖК-дисплеями. При видимой диагонали 18", «девятнашка» CRT обычно стоит существенно дешевле 17" LCD.

## СТАНДАРТЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Поскольку практически любое электронное устройство (а уж тем более монитор) обладает вредным для здоровья излучением, были разработаны различные стандарты безопасности по допустимым параметрам магнитных и электрических полей, создаваемых прибором. В нашей стране это «ГОСТ Р 50948-96 Средства отображения информации индивидуального пользования. Общие эргономические требования и требования безопасности». Но существует и более глобальная организация, которая издает рекомендуемые безопасные нормы – TCO (The Swedish Confederation of Professional Employees – Шведская Конфедерация Профессиональных Коллективов Рабочих). Но, несмотря на то, что это шведский стандарт, он применяется практически по всему миру. Все стандарты TCO разработаны для того, чтобы обеспечить безопасную работу человека за компьютером. Рекомендации TCO состоят в определении допустимых значений излучения (разных типов), яркости, поддерживаемых разрешений, интенсивности свечения, шумности и многих других.

На сегодня существует три изданных стандарта: TCO'92, TCO'95 и TCO'99. Причем первый стандарт (92) разработан только для мониторов, тогда как второй ('95 года) – уже для всего компьютера в целом (монитор, системный блок, клавиатура), причем не заменяя, а дополняя предыдущий. Сертификат может выдаваться LCD и плазменным мониторам, а под компьютером подразумеваются и сервера, «Макинтоши», ноутбуки. Самый жесткий – последний стандарт TCO'99. Здесь существует ряд требований по эргономике, излучению, потребляемой энергии, пожарной/электрической безопасности.

Есть еще один стандарт, разработанный в Швеции – MPRII, описывает нормы возможных излучений электро- и магнитных полей. Причем по MPRII устройство не должно создавать поле большее, чем уже есть от присутствующих установок. То есть, если монитор соответствует стандарту TCO'99 (а в последнее время большинство продаваемых экземпляров маркируется еще и ГОСТом), то можно с уверенностью сказать: вредность работы с ним сведена к минимуму.

## ИНТЕРФЕЙСЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ

Мы тестировали CRT-мониторы, подключаемые через аналоговый вход, но на современных видеокартах нередко присутствует и цифровой интерфейс (по которому довольно часто подключены LCD-дисплеи). И если имеется два выхода видеоадаптера, то существует возможность создать двухмониторное рабочее место, используя специальный переходник DVI-DSUB и два ЭЛТ-монитора.

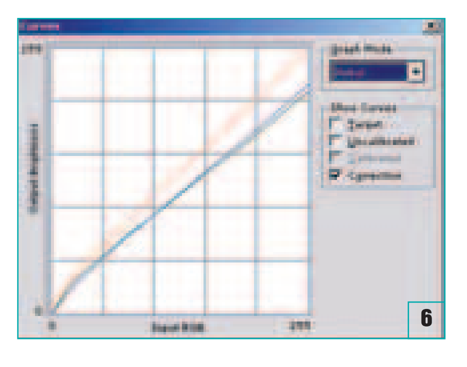
## ТЕСТИРОВАНИЕ

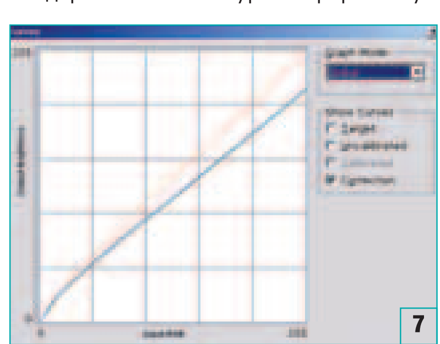
Для тестирования мониторов мы использовали специальное устройство – колориметр, с помощью которого определялись яркость и искажение трех составляющих цвета при выводе изображения на экран. После чего запускали программу Nokia Monitor Test, которая выводила тестовые картинки, чтобы выявить правильность фокусировки, муар, размытость линий. Для определения четкости и яркости изображения использовалась игра Unreal Tournament 2003; мы заходили в самые темные и светлые уголки, чтобы оценить возможность различать текстуры и прорисовку персонажей.

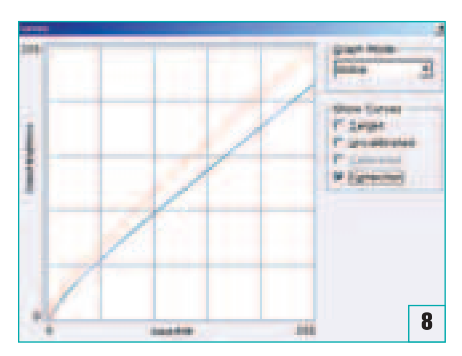
**КОЛОРИМЕТРИЧЕСКИЕ ДИАГРАММЫ:**
1. Iiyama VisionMaster PRO413
2. CTX EX700F
3. LG FLATRON T710PH
4. PHILIPS 107T5
5. Rover Scan 117FD
6. Rover Scan117GF
7. SAMSUNG 757MB
8. ViewSonic P75f+

**СОВЕТ**

При покупке соответствие стандартам можно определить по наклейкам и надписям на задней стенке монитора.


6


7


8

## SAMSUNG 757MB




| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1920x1440 @ 66 |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1280x1024 @ 85 |
| Шаг точки, мм: | N/A |
| Покрытие: | антибликовое |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$210**

Колориметрическая диаграмма монитора Samsung 757MB на высоте: все линии ровные, практически совпадающие между собой и с диагональю. Ни одного резкого скачка во всем диапазоне не наблюдается. В UT2003 результат оказался также неплохим: яркость высокая, поэтому все детали темных текстур видны отчетливо. А вот линии раздела цветов слегка размыты. Внутренняя поверхность экрана имеет явно искривленную по вертикали форму, что приводит к искажению форм объектов. Внешняя поверхность не искривлена. Фокусировка лучей хорошая во всех частях экрана, но, в то же время, наблюдается сильный муар. Для его исправления предусмотрены соответствующие опции, но если ими воспользоваться, линии раздела цветов начинают сильно утолщаться, что приводит к искажению изображения. Экран покрыт бликозащитным слоем, существенно облегчающим работу с монитором в условиях сильного внешнего освещения. Меню монитора удобное, с большим количеством опций. Samsung 757MB – один из самых мощных по частоте мониторов в обзоре за приемлемую цену.

## ROVERSCAN 117FD



| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1600x1200 @ N/A |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1280x1024 @ N/A |
| Шаг точки, мм: | 0.24 |
| Покрытие: | антибликовое |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$227**

Монитор, показавший высокие результаты при тестировании. Колориметр выдал качественную диаграмму: все линии прямые и достаточно близки к идеальным. Резких искажений яркости нет ни на одном интервале. При игре в UT2003 результат оказался хорошим: яркость высокая, но диапазон ее изменения небольшой. Детали движущихся объектов прекрасно видны даже в условиях сильного внешнего освещения. Цвета реалистичные, но линии раздела между ними слегка размыты. Контрастность невысокая, а по краям экрана наблюдается небольшая расфокусировка. Внутренняя и внешняя поверхности монитора ровные, поэтому никаких искажений форм объектов замечено не было. Присутствует небольшой муар в правой и левой областях экрана, при помощи соответствующих опций его можно сильно уменьшить (но полностью убрать не получается). Навигация по меню удобная, но количество опций невелико. Экран имеет антибликовое покрытие, которое лишь частично уменьшает отраженный от экрана свет. В итоге имеем качественный монитор, обладающий высокими параметрами изображения.

## LG FLATRON T710PH



| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1280x1024 @ 66 |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1024x768 @ 85 |
| Шаг точки, мм: | 0.25 |
| Покрытие: | антибликовое |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$200**

LG FLATRON T710PH обладает высоким качеством изображения. Колориметр выдал хорошую диаграмму: линии, отвечающие за каждый цвет, практически прямые, правда, есть небольшой скачок в самом начале, синий и зеленый цв ет немного смещены вниз. В UT2003 результат также оказался высоким: цвета четкие и насыщенные, но при максимальной яркости у красного цвета появляется заметный оранжевый оттенок. Nokia test выявил некоторые проблемы с муаром в верхней и нижней частях экрана. Геометрия экрана немного искажена по углам, но это заметно лишь при очень детальном рассмотрении. Никаких дефектов, связанных со сведением лучей и фокусировкой, обнаружено не было. Имеются 4 фиксированные настройки параметров изображения, которые можно выставить в зависимости от того, смотришь ли ты фильм, работаешь с текстом или играешь. Меню монитора удобное и информативное. На экран нанесено специальное покрытие, ослабляющее (но не устраняющее) блики. В целом, монитор произвел хорошее впечатление, а выгодная цена делает его приемлемым решением для любого пользователя.

## ROVERSCAN 117GF



| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1600x1200 @ 60 |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | N/A @ N/A |
| Шаг точки, мм: | 0.21 |
| Покрытие: | антибликовое |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$195**

RoverScan 117GF обладает хорошим качеством изображения. Колориметрическая диаграмма качественная: все линии ровные. Те, которые соответствуют синему и зеленому цветам, практически сливаются (но немного смещены относительно диагонали вниз), а красная совпадает с диагональю на большей части диапазона. В UT2003 результат не очень обрадовал: яркость невысокая, так что детали темных текстур видны лишь при слабом внешнем освещении. Цвета же, напротив, реалистичные, границы между ними незначительно размыты. Контрастность невысокая. По краям экрана наблюдается небольшая расфокусировка. Имеет место муар, немного уменьшить который можно, но полностью устранить не удается. Внутренняя поверхность экрана искривлена, что приводит к искажению форм объектов, однако, внешняя – ровная. Есть антибликовое покрытие, но от отраженного света оно практически не спасает. Меню монитора – подробное и удобное для навигации. В целом, монитор неплохой, но невысокая яркость создает некоторые трудности при рассмотрении картинок.

## VIEWSONIC P75F+



| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1792x1344 @ 69 |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1024x768 @ 118 |
| Шаг точки, мм: | 0.21 |
| Покрытие: | антибликовое (ARAG) |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$250**

**Монитор, показавший хорошие результаты. Колориметр выдал практически идеальную диаграмму: линии ровные, резких скачков нет вообще. Немного смещены вниз графики синего и зеленого цветов. В UT2003 результат также оказался хорошим: яркость высокая, так что все детали темных текстур видны отчетливо. Цвета реалистичные, линии раздела между ними слегка размыты, контрастность невысокая. Внутренняя часть электронно-лучевой трубки искривлена, что приводит к искажению объектов. По краям экрана наблюдается расфокусировка. Имеет место небольшой муар в верхней части экрана, но при помощи соответствующих опций его можно сильно уменьшить. Меню монитора подробное и удобное для навигации. Экран имеет антибликовое покрытие, но оно помогает лишь при неярком внешнем освещении. В целом – хороший монитор, но искривленная форма экрана мешает, тем более что большая часть современных мониторов имеет практически плоский экран.**

## PHILIPS 107T5



| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1280x1024 @ 60 |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1024x768 @ 85 |
| Шаг точки, мм: | 0.25 |
| Покрытие: | антибликовое |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$170**

Монитор Philips 107T5 обладает невысоким качеством изображения. Колориметрическая диаграмма: все линии ровные, но не совпадающие между собой и с диагональю, в начале всех линий наблюдается резкий скачок. При тестировании в UT2003 результат также оказался средним: яркость низкая, так что детали темных текстур видны плохо, особенно при ярком внешнем освещении. Цвета, тем не менее, реалистичные, а границы их раздела практически не размыты. Экран искривлен как по горизонтали, так и по вертикали, но фокусировка качественная во всех частях экрана. Меню монитора содержит небольшое количество опций. Одна из дополнительных функций регулировки изображения называется LightFrame, она позволяет регулировать яркость разных частей экрана независимо друг от друга, и это существенно уменьшает нагрузку на глаза. Но сильно увеличить яркость функция не позволяет. Экран имеет антибликовое покрытие, но эффективность его невысока. Монитор показал невысокие результаты при тестировании, однако, невысокая цена делает его конкурентоспособным.

## CTX EX700F



| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1280x1024 @ 67 |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1024x768 @ 89 |
| Шаг точки, мм: | 0.25 |
| Покрытие: | антибликовое (AGRAS) |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$170**

**Дисплей, обладающий не самым высоким качеством изображения. Колориметрические графики ровные, но между собой и с диагональю они не совпадают, и в начале есть явный скачок у каждого из цветов. В UT2003 результат оказался немного лучше: яркость высокая, значит, детали темных текстур видны отчетливо в условиях сильного внешнего освещения. Контрастность низкая, цвета реалистичные, границы раздела между ними слегка размыты. Внутренняя поверхность экрана немного искривлена. Имеет место сильный муар, причем, если с помощью меню начать его исправлять, изображение начинает подрагивать, а границы раздела цветов – сильно утолщаться. По краям экрана есть небольшая расфокусировка. Меню содержит небольшое количество опций, но навигация по ним интуитивно понятна. Экран имеет антибликовое покрытие, существенно облегчающее работу с монитором при наличии падающего на экран света. Практически по всем параметрам данный монитор имеет какие-то дефекты, но в среднем – все показатели в норме.**

## IIYAMA VISIONMASTER PRO 413




| | |
|---|---|
| Размер видимой области: | 16" |
| Максимальное разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1600x1280 @ 72 |
| Рекомендуемое разрешение @ частота регенерации, Hz: | 1024x768 @ 120 |
| Шаг точки, мм: | 0.25 |
| Покрытие: | антибликовое (AGRAS) |
| Интерфейс: | D-SUB |

**$250**

Отличный, качественный (почти по всем параметрам) монитор. Колориметрическая диаграмма одна из лучших: все линии ровные, практически полностью совпадающие между собой и с диагональю. При игре в UT2003 результат также оказался великолепным: яркость изображения высокая, детали темных текстур видны отчетливо даже при сильном внешнем освещении. Причем менять яркость картинки можно в очень широком диапазоне. Цвета реалистичные, границы раздела между ними практически не размыты, контрастность высокая. Есть небольшой муар, но его можно легко устранить при помощи соответствующих настроек в меню. У экземпляра, который оказался у нас, была выявлена расфокусировка по краям экрана, но, возможно, это дефект настройки при изготовлении. Внутренняя поверхность экрана практически идеально ровная, а значит – почти нет искажений объектов. Меню монитора удобное, с большим количеством различных опций. На экран нанесено антибликовое покрытие, хорошо защищающее от отражения падающего света. Среди представленных в этом обзоре мониторов Iiyama VisionMaster Pro 413 обладает высочайшими частотами, поэтому может стать достойным приобретением.

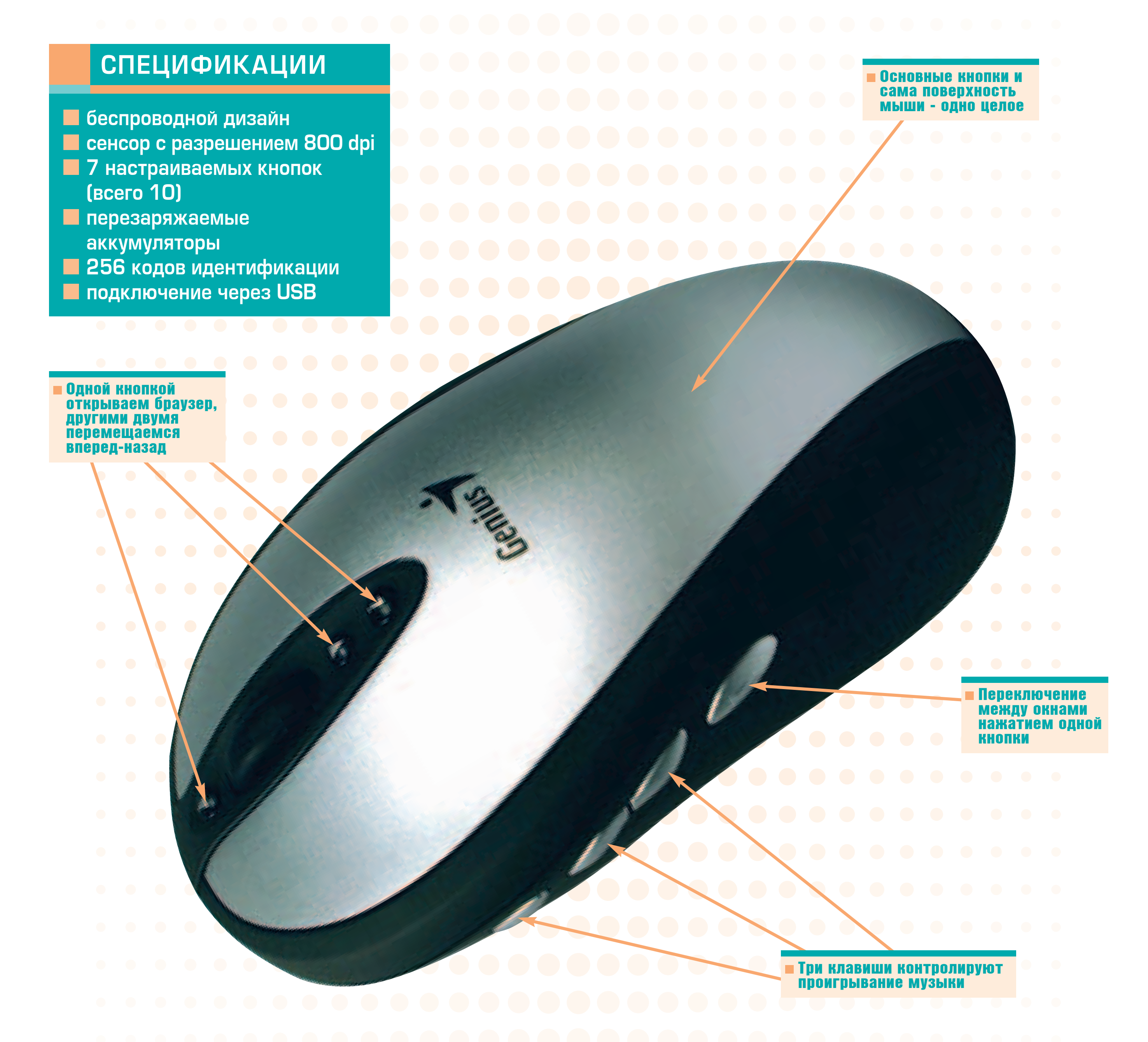
### ВЫВОДЫ

Лучшей покупкой с хорошим соотношением «цена-качество» стал монитор Samsung 757MB, а нашим выбором является Iiyama VisionMaster Pro 413 – действительно отличнейший дисплей с идеальными параметрами изображения.

# GENIUS NETSCROLL+ SUPERIOR WIRELESS

## СПЕЦИФИКАЦИИ

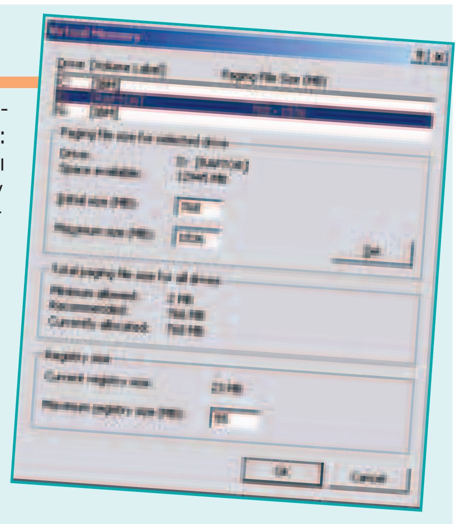
- беспроводной дизайн
- сенсор с разрешением 800 dpi
- 7 настраиваемых кнопок (всего 10)
- перезаряжаемые аккумуляторы
- 256 кодов идентификации
- подключение через USB




## ЛИЧНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

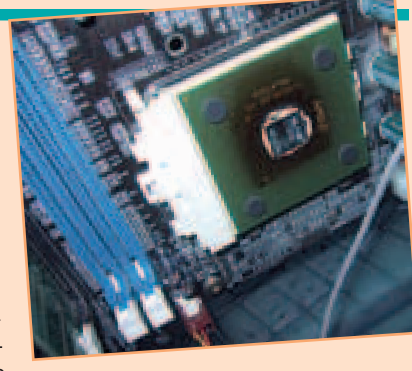
По дизайну мышь от Genius (www.genius.ru) похожа на беспроводные решения от Logitech (серия MX). Среди основных отличий – мышь заметно меньше и легче аналогов, а поэтому удобно ложится в маленькую руку и не мешает нормальной игре в шутеры. У мыши от Genius больше кнопок (их десять) – важный плюс для тех, кто привык использовать мультимедийные клавиши. Еще одно принципиальное отличие – способ подзарядки мыши. Если мышь от Logitech нужно ставить на специальный крэдл, а значит какое-то время не использовать, то с Genius NetScroll+ Superior Wireless все намного удобнее. В комплекте поставляется четыре аккумулятора, а для использования достаточно двух. Когда одна пара разряжается, нужно поставить ее на подзарядку, заменив запасной парой аккумуляторов. Еще более значимым отличием является цена – мышь от Genius в среднем стоит на $30 дешевле ($50 против $80).

## ? ТОРМОЗИТ КОМП



Часто возникает такая вот проблема: после долгой игры в крутую игрушку *Windows* начинает сильно тормозить и помогает вернуть его в прежнее состояние только перезагрузка. Получается это из-за корявости игр или программ – при выходе они не удаляются из оперативной памяти компьютера, что и приводит к таким вот проблемам. Хотя, конечно, если ты любитель выходить из игр нажатием клавиш Alt+F4, то винить разработчиков не стоит. Если эта проблема преследует тебя в любом случае, то попробуй следующие действия по смене размера своп файла: My computer > Properties > Advanced > Perfomance settings > Advanced > Change, после чего выставляешь в обоих значениях по 768 Мбайт. Разумеется, на диске, где располагается своп, у тебя должно быть достаточно места. Если это не помогло, и ты уверен, что самой оперативной памяти у тебя достаточно, то скачай удобную программку *Memory Monster*: она сможет сама время от времени очищать твою память от ненужных данных. Также можно настроить очистку при нажатии определенных клавиш. Можно поиграть в ней с настройками памяти Windows и добиться максимально комфортной работы.

## ? КОМПЬЮТЕР НЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ. ЧТО ДЕЛАТЬ?

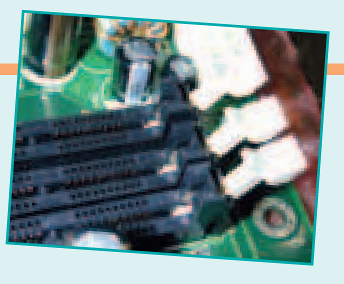


Допустим ты «перезагнал» процессор, и при включении у тебя появляется черный экран, а компьютер даже не пищит. Паниковать не надо: попробуй для начала обнулить BIOS джампером – в инструкции к материнской плате обязательно указано его местоположение. Обычно достаточно переставить джампер – загрузиться – поставить нормальные настройки – переставить джампер обратно – снова загрузиться и работать, как обычно. Если и это не помогло – вытащи и поставь заново батарейку BIOS'а. При возможности – замени ее. Самый последний метод перед походом в Сервис-Центр – вытащить чипик BIOS'а из «кроватки» (другим словом эту конструкцию не назовешь) и вставить в такую же, но рабочую плату, где и перепрошить его с загрузочной дискеты. Подробнее о ее создании ОБЯЗАТЕЛЬНО есть информация на сайте производителя материнской платы. Но если ты не уверен в своих силах, заниматься перепрошивкой BIOS'а не рекомендуем. Дешевле будет отнести в сервис, где за $10-$15 плату приведут в состояние полной боевой готовности.

## ? КОМПЬЮТЕР ПРОСТО НЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ

Если ты с ним ничего не делал, а он просто включается далеко не с первого раза, проблема, скорее всего, с нехваткой мощности блока питания. Есть смысл попробовать сначала нажать Reset, а только потом Power. Объясняется это тем, что сразу при запуске компьютера одновременно много компонентов требуют максимальной мощности, которую блок питания обеспечить не в состоянии. А после «перезагрузки», пусть даже PC и не включался – нагрузка на БП не такая сильная. Однако это лишь выход из крайнего случая, а если у тебя такая проблема есть – однозначно надо менять БП. Каким бы хорошим он ни был, при значительно большей поддерживаемой им нагрузке, блок вполне может сгореть, в худшем случае – утянув за собой весь твой любимый компик. Согласись, до этого лучше не доводить.

## ? КАК СТАВИТЬ ПАМЯТЬ?



Наверняка ты наслышан о двухканальном режиме работы памяти. Да, это очень эффективное решение и оно во многих приложениях значительно прибавляет производительности.

Далее мы просто приведем небольшой FAQ по использованию двухканальности. В каких случаях этот режим БУДЕТ работать:

- 2 одинаковых модуля, установленные в соответствующие разъемы (см. мануал к плате)
- в первом слоте стоит модуль памяти, равный суммарному объему модулей в двух других слотах. Пример: 512 Мбайт планка в 1-ом слоте и по 256-Мбайт планке в двух других слотах.

В обоих случаях рекомендуется использовать модули с одинаковыми скоростными характеристиками, но покупать дорогу-

## ? КАК НЕ СКОЛОТЬ ПРОЦЕССОР?

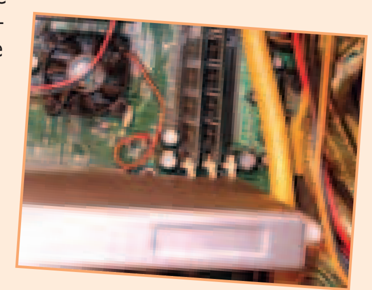
Сколоть можно только процессор с открытым кристаллом, например AMD Athlon XP. Обычно скалывают края кристалла при установке вентилятора. Проследи, чтобы во время установки не ударить случайно по кристаллу. Для этого сначала нужно параллельно опустить на процессор систему охлаждения, плотно прижать ее одной рукой и пристигнуть пружину другой. Часто начинающие пользователи пристегивают пружину, чуть придерживая вентилятор, от этого он уходит набок и снимает угол у кристалла. Это может привести к выходу процессора из строя.

## ? КАК УСТАНОВИТЬ WINDOWS XP НА SATA ДИСК?

Тебе нужен диск с родным загрузчиком. Тогда система без проблем сама подберет нужные драйверы и предложит установиться в любой созданный раздел. Как узнать какой диск с «родным» загрузчиком? Просто не надо использовать диски вроде «5 систем в одном с загрузчиком». В случае установки *Windows 2000* просто скопируй на дискетку драйвер, идущий вместе с материнской платой (или отдельной платкой – контроллером SATA), и при начале инсталляции зайди в установку специальных драйверов RAIR или SCSI, где выбери диск А в качестве источника установки. После чего система определит твой жесткий диск и совершенно нормально установится.

## ? СОВМЕСТИМОСТЬ ПАМЯТИ

Нередко возникает и такой вопрос: «У меня на старой системе стоит 256 мегабайт DDR PC2100 (266 МГц). Заработает ли с ним планка DDR PC3200 (400 МГц) и есть ли смысл ее покупать?» Да, покупать определенно есть смысл, причем именно PC3200. Разница в цене между ним и более медленными PC2100/2700 не такая значительная, а при дальнейшем апгрейде вряд ли тебе захочется продавать оба модуля и покупать новые, теряя при этом кровные у.е. Посему, смело ставь новую память, правда, разумеется, работать она у тебя будет на частоте 266 Мгц, то есть частоте самого медленного модуля в системе. Не рекомендуется разве что создавать такую конфигурацию для работы в двухканальном режиме, но в принципе, на небольшой частоте работать тоже будет. Но лучше, если оба модуля будут с одинаковыми характеристиками.



## ? ПРОЦ ПРИКЛЕИЛСЯ ТЕРМОПАСТОЙ К РАДИАТОРУ

Часто возникает такая проблема, что закрытый процессор присасывается к системе охлаждения. При стандартном пластмассовом креплении Intel P4 или AMD Athlon 64 такой процессор выдирается вместе с системой охлаждения. Ничего страшного. А вот если крепление прижимное – пружина или винты (как на Athlon XP или как в некоторых баербонах) – пытаться выдрать процессор крайне опасно! Можно повредить разъем или согнуть ножки. Поэтому надо попробовать повращать радиатор над процессором и он спокойно без травм отойдет.

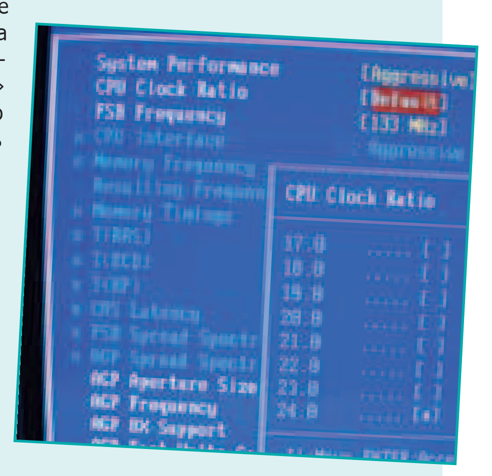
## ? USB FLASH ИЛИ КАРТ-РИДЕР?

Дискетки сегодня уже безнадежно устарели, записывать болванку ради пары файлов не очень удобно, да и носить с собой тоже. А Flash-память в последнее время значительно подешевела и выбор в основном заключается между USB-диском или конфигурацией карт ридер+флеш-карта. Преимущества USB'шки очевидны: маленький, стильный, удобный в использовании. Карт-ридеры, в принципе, не сложнее в использовании и столь же универсальны, но значительно больше по размерам. С другой стороны, у них есть неоспоримое преимущество: возможность считывать данные со всех типов флешкарт, что весьма полезно при наличии у тебя или твоих друзей цифровых фотоаппаратов, КПК, сотовых с MMC карточкой... Но все же подумай: если ты из вышеперечисленного используешь только фотоаппарат, причем где-то раз в неделю дома скидываешь изображения с него прямо на PC, то нужен ли тебе постоянно карт-ридер? В таком случае выбор стоит остановить на каком-нибудь стильном USB-диске, обязательно поддерживающим интерфейс USB 2.0, так как разница в скорости с USB 1.1 огромна.




## ? КОМПЬЮТЕР РАБОТАЕТ НЕ ТАК, КАК НАДО

Допустим, ты собрал новую систему, а при запуске твой последний *Athlon* определяется с частотой в два раза меньшей. Не надо паники – всего лишь идем в BIOS и видим там установленные компанией-производителем платы по умолчанию настройки. Меняем их на требуемые. Выяснить их можно, например, на сайте **AMD** или **Intel**, а также на массе других «железных» сайтов, где много раз публиковались характеристики всех процессоров – частоты системной шины и множитель. Выставив их, не забудь поставить соответствующую частоту памяти – а то игрушки у тебя будут вылетать в *Windows* с ошибкой на синем экране. Больше, скорее всего, ничего менять не придется, во всяком случае, из жизненно важных параметров.



# ABIT DIGIDICE VS. MSI MEGA PC

Текст: test_lab

**Уродливый напольный системный блок занимает слишком много места, а ведь внутри его, по большей части, – пустота. Если «выдавить» лишний воздух, то получится корпус размером с музыкальный центр без колонок. Его называют гордо: «баербон».**

*Я достаю из квадратных коробок*
*Кубометры пенопласта –*
*Пласт за пластом.*
*Я уверен и одновременно робок.*

*За стеклом, съедаемые завистью,*
*Журналисты.*
*Быстро,*
*В 32 зуба, облизываются всей пастью.*

*Обступили, дыхание затаив. На четкие линии*
*Молча уставились*
*Понравилось!*
*Взглядом дыру протрут в алюминии!*




ABIT DiGiDice

## СПИСОК УСТРОЙСТВ

- ABIT DiGiDice – $275
- MSI Mega PC – $330

## ДИЗАЙН

Чтобы не стыдно было поставить на стол; чтобы был не белый, а, скажем, под дерево; чтобы можно было спереди подключать колонки и карты памяти; чтобы не шумел; чтобы купил – и все; чтобы все светилось и подмигивало – а то скучно; чтобы друзья не сразу догадались. На наш взгляд, именно этими (и им подобными) требованиями и пожеланиями к дизайну был завален маркетинговый отдел сначала **Shuttle**, а потом и всех остальных производителей этих заводных кубов – barebone-ов.

Чуть отличился ***ABIT DiGiDice***, спрятав панели CD-ROM и картовод за шторкой, да и экранчик тоже оригинальный. ABIT DiGiDice – дебют тайваньской компании на рынке бэрбонов. Итак, всматриваемся. Он большой. То есть он, конечно, маленький, но крупнее других бэрбонов. Имеется два 5,25 и два 3,5 дюймовых отсека, да еще PCI и AGP слоты. В итоге его глубина на четверть меньше ширины – это означает, что на тебя он будет смотреть сытой прямоугольной мордой, а не элегантным квадратным лицом. Функциональных кнопок на панели всего 4: включение режимов просмотра картинок (Photo Browser), прослушивания музыки (WinRip), просмотра фильмов (WinDVD) и копирования диска (CloneCD). Включается и выключается нажатием шаттла. Экран – гордость ABIT DiGiDice, даже после включения бэрбона в режиме PC, он не гаснет, а отображает температурные режимы и скорости вращения кулеров (есть также индикатор сетевого подключения). На задней панели собраны интерфейсные разъемы, над которыми зияет огромная дыра (об этом позже). В целом аскетично.

***MSI Mega PC***, наоборот, старается максимально точно походить мордой на музыкальный центр. На верхней панели за крышкой спрятался 5,25 дюймовый привод, по центру – табло, ниже расположен картовод (можно заменить его простой заглушкой, чтобы сходство было полным), за откидывающейся нижней панелью найдутся: оптический вход S/PDIF, аудиоразъемы, и по паре USB и FireWire. Как всегда, регулятор громкости-шаттл можно нажимать. Красочный экран оживает только в режиме прослушивания FM-радио или CD/mp3-диска, в режиме PC экран впадает в анабиоз – гаснет и ничего кроме текущего времени не отображает. На панели есть кнопки управления воспроизведением, почему-то не оказалось среди них кнопок перемотки трека (позже мы узнаем, что такая функция вообще недоступна). На задней панели есть LPT и 2 COM, модем и другие разъемы.
Удачные первые шаги ABIT DiGiDice, пусть и не по трупу MSI Mega PC (уверенно держит планку), пришлись некоторым из нас не по душе из-за габаритов – дело вкуса.

## СБОРКА

Оба производителя постарались максимально выгодно использовать внутреннее пространство систем (отчего усложнился процесс сборки), но если ABIT

DiGiDice увеличил внутренний объем, то MSI Mega PC спрессовал все в привычный (по моделям Shuttle) формат.

В ABIT DiGiDice замена любого компонента начинается с 5,25 и 3,5 дюймовых отсеков (оба они для двух приводов), которые, в отличие от подобных у MSI Mega PC, не прижимаются к AGP-карте, а находятся на безопасном расстоянии от всех остальных элементов. IDE шлейф пятидюймовых устройств протягивается через специальное отверстие в салазках (в комплекте поставляется шлейф с изломом на 90 градусов как раз для этого) и проходит поверх жесткого диска, что уменьшает его эффективную длину до оптимальной. Второй конец кабеля как раз достает до IDE контроллера. Кстати, сам жесткий диск рекомендуется вставлять задом наперед, тогда его разъем будет находиться как раз над IDE контроллером. Смутила нас бесполезная функционально «защита от пыли» – пятидюймовые отсеки спереди прикрыты дополнительными створками – позволяет выдержать стиль вне зависимости от цвета панели оптического привода, не более того. Блок питания приютился сбоку, а не над материнской платой – это плюс, но он на 200 Вт – это минус. Еще один недостаток – его нестандартные размеры, тяжело будет найти такой же, только с перламутровыми пуговицами (то есть на 250, а то и 350 Вт).

В MSI Mega PC на 3,5 дюймовые металлические салазки наклеена изоляционная полоска, страхующая от контакта с картами AGP и PCI. Крепление кулера процессора нестандартное – лапки прикручены болтами к днищу корпуса; сама установка кулера выглядела как испытание нас на терпение и труд – все перетереть удалось с помощью отвертки. Зато установка оперативной памяти проблем не вызвала – два DDR слота расположены у одного из бортов. Перед установкой CD-ROM было решено отправить женскую часть редакционной команды в буфет – там стены толстые, ничего не слышно. А послушать было что: помимо крепких выражений можно было заметить характерный шум – закипали мозги. Не желали они мириться с тем, что без демонтажа блока питания CD-ROM не поставить. Во время сборки у нас родился вопрос – почему MSI Mega PC использует воздушное охлаждение процессора? Часть вентиляционных отверстий корпуса закрывается AGP (и/или PCI) картой, другая часть – IDE шлейфами, от которых, вместе с кабелями питания, деться некуда.

**test_lab благодарит за предоставленное оборудование компанию 3logic (www.3logic.ru)**




MSI Mega PC

## ХАРАКТЕРИСТИКИ УСТРОЙСТВ

| | ABIT DiGiDice | MSI Mega PC |
|---|---|---|
| **Плата, чипсет** | ABIT IS-50, Intel 865G | MSI MS-6760, SiS651 |
| **Размеры корпуса (ШхГхВ)** | 307x255(габаритный)x215 мм | 202x320x151 мм |
| **Отсеки** | 2 внутренних 3,5'', 2 внешних 5,25'' | 1 внешний 3,5'', 1 внешний 5,25'', 1 внутренний 3,5'' |
| **БП** | Enhance Electronics ENP-2320, 200 Вт | FSP Group Inc, 250 Вт |
| **Аудио** | AC'97-кодек ALC650 | AC'97-кодек Avance Logic ALC650 |
| **Сеть** | 10/100 Мбит/с Fast Ethernet, Realtek RTL8101L | 10/100 Мбит/с Fast Ethernet, Realtek RTL8101L |
| **Слоты расширения** | 1 AGP и 1 PCI | 1 AGP и 1 PCI |
| **Разъемы на передней панели** | картовод 6-в-1, 2 Audio (микрофон/наушники), 1 FireWire, 2 USB (2.0) | S/PDIF-In (оптический), 2 Audio (микрофон/наушники), 2 USB (2.0), 1 FireWire, 1 mini-FireWire (4-контактный), картовод 6-в-1 |
| **Разъемы на задней панели** | 2 PS/2, 1 VGA, 2 USB (2.0), 1 LAN, 5 Audio, S/PDIF-Out | антенный разъем, 1 COM, 1 VGA, 2 PS/2, 1 LAN, 2 USB (2.0), 1 LPT, 1 S/PDIF-Out (оптический), 3 Audio, 1 модемный |
| **Возможности точной настройки/разгона в BIOS** | тайминги и частота работы памяти, частота FSB, делители для AGP/PCI, напряжение процессора, памяти и AGP | тайминги и частота работа памяти, частота FSB (100/133 МГц), делители для AGP/PCI в широких пределах |


ABIT DiGiDice

MSI Mega PC

## ОХЛАЖДЕНИЕ

Одной из главных проблем бэрбонов является охлаждение. Со всей серьезностью к ней отнеслись ABIT-овцы. В ABIT DiGiDice использована система thermal tube – от радиатора на процессоре (основание его из меди) тянутся две трубки с жидкостью к внешнему радиатору. Тот, в свою очередь, охлаждается вентилятором и имеет полусферическую ванночку, которую можно наполнить ароматической жидкостью (в комплект входит масло с запахом роз и лаванды). Смутило нас то, что лопасти этого маленького вентилятора строго перпендикулярны оси вращения – воздух на обдув внешнего радиатора берется в равных объемах изнутри и снаружи. Системный кулер, подвешенный так высоко как раз из-за внешнего радиатора, призван выгонять горячий воздух наружу, частота его и процессорного кулера зависит от температуры (все настройки выполняются в BIOS).

**Настоятельно рекомендуем использовать систему ароматизации (ABIT) только в хорошо проветриваемых помещениях. Да и масло лучше купить в специальном магазине.**

Беднее на изыски выглядит система охлаждения у MSI Mega PC. Полностью алюминиевый радиатор процессора (чуть более 80 мм в высоту) обдувается вентилятором сбоку. Через отверстия в стенке воздух засасывается вентилятором и продувается через пластины радиатора, после чего проходит вдоль стенки блока питания и наталкивается на тыльную сторону AGP-видеокарты. MSI Mega PC занимает меньше места на столе, чем ABIT DiGiDice. Внутри довольно тесно. Поэтому проблемы могут возникать не только при монтаже, но и при охлаждении мощного игрового железа.

## ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

ABIT DiGiDice держит марку – при помощи все того же шаттла можно увеличить частоту системной шины на 25%. Минус – доступ к этому режиму включается не спец. кнопкой, а простым поворотом шаттла по часовой стрелке (всего есть 5 режимов разгона – от 5% до 25% с шагом в 5%). Приходится ни на минуту не терять бдительности. Для стабилизации работы в разогнанном режиме рекомендуем обновить прошивку BIOS. О возможностях разгона бэрбона от MSI умолчим, при таком охлаждении не об этом должна болеть голова (горячие головы могут менять настройки в BIOS). Хотя мы считаем, что смысла разгонять любой бэрбон нет!

На встроенном видеоадаптере оба производителя сэкономили – чипсет Intel Extreme Graphics 2 (i865G) в DiGiDice откусит от оперативной памяти кусок максимум в 32 МБ. В MSI Mega PC используется чипсет SiS651 (64 МБ, а толку в играх все равно мало). Обе системы может оправдать наличие AGP 8x слота. И тот и другой бэрбоны гарантированно работают на процессорах Pentium 4 (Northwood) до 2,8 ГГц. Однако в ABIT DiGiDice влезет толстый видеоакселератор от nVidea, занимающий два слота.

## РАБОТА БЕЗ ЗАГРУЗКИ ОС

Режимы прослушивания CD/mp3 дисков и просмотра фильмов (не в DVD) у этих бэрбонов почти идентичны. Нет возможности прокрутки трека (перемотки), все mp3-шки добавляются в один огромный плейлист. Стоит отметить, что пульты систем абсолютно идентичны и отличаются лишь раскраской кнопок и логотипами.

На этом возможности ABIT DiGiDice кончаются, а вот MSI Mega PC есть, что нам показать. AM/FM и TV тюнерами комплектуется лишь часть бэрбонов, но факт остается фактом. Радиоантенна, входящая в комплект, слабовата. В целом – очень хорошо, хотя есть и минусы – нет возможности проигрывать музыку с жесткого диска или флэш-карты.

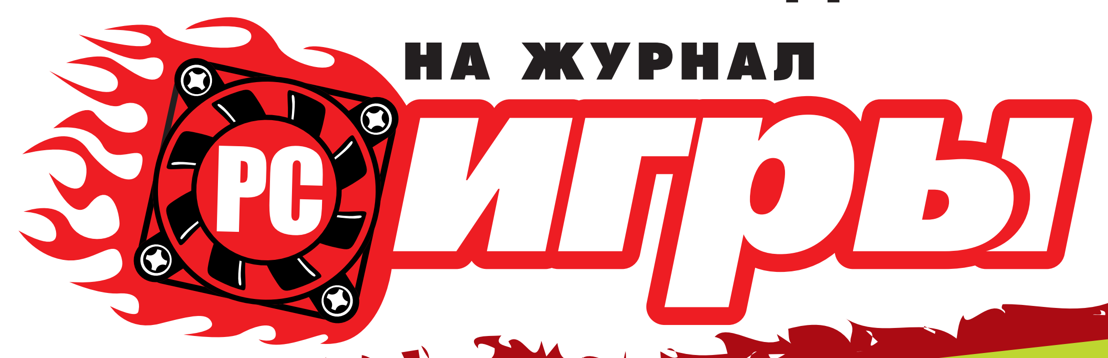
## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тихий и прохладный, но толстый ABIT DiGiDice против знойного, но более функционального MSI Mega PC (тестеры потихоньку расползаются по буфетам – никто не хочет разбирать MSI Mega PC). Надеемся, что ты получил достаточно информации для того, чтобы сделать выбор.

# ВНИМАНИЕ!!!

## С 1 ФЕВРАЛЯ ОТКРЫТА ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

НА ЖУРНАЛ




**на второе полугодие 2004 года**
во всех отделениях связи России







Подписка по Объединенному Каталогу "Пресса России"
и Каталогу "Газеты Журналы" Агентства "Роспечать"

**"PC ИГРЫ" + 3 CD Индекс 83467**
**"PC ИГРЫ" + DVD Индекс 83466**

Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 133)

(game)land

# АЛГОРИТМ ВЫБОРА КУЛЕРА

Текст: test_lab

**Так сложилось, что в архитектуре IBM-совместимых компьютеров обычно всем руководит только один процессор. С каждым днем мы требуем от него большей производительности: хотим одновременно смотреть новый блокбастер в левом верхнем углу экрана, общаться с друзьями по интернету в левом нижнем, при этом гонять Pin Ball'ый шар в правом верхнем углу. Все это время, он (бедный) трудится, обрабатывая огромное количество информации. От такого объема «мыслей» процессор нагревается, что может привести к сбоям в работе, или даже к скоропостижной его кончине. Потому нужно принять все меры для организации комфортной работы нашего компьютерного «мозга».**

Вентилятор Gygabyte Cooler-PRO PCU21-VG

Вентилятор BOX P4 Celeron

## В ЧЕМ ЖЕ СУТЬ?

Десяток с лишним лет назад над проблемой охлаждения процессора мало кто задумывался. Старенькие *IBM 80268/80386* прекрасно справлялись с такими актуальными задачами, как работа с текстом, простые научные вычисления, работали на тактовых частотах от 12 до 40 MHz. Грелись они при этом не сильно и могли самостоятельно (пассивно) избавиться от лишнего тепла, излучая его с поверхности своего корпуса. С ростом производительности увеличивались тактовая частота процессора и количество транзисторов (степень интеграции). Корпус уже не справлялся с повышенным количеством тепла.

Основной элемент процессора – кристалл (ядро). Открытое ядро имеет вид небольшого по площади квадрата, как у процессоров *Intel Pentium III, AMD Athlon XP*. Закрытое ядро оснащается металлическим распределителем тепла, который имеет большую площадь, чем открытый, как у процессоров *Intel Pentium 4, AMD Athlon 64*.

В ядре расположены транзисторы, каждый из которых при работе выделяет тепло. В современных процессорах их количество составляет несколько десятков миллионов, и все они работают с огромной скоростью, поэтому суммарное количество выделяемой тепловой энергии дает приличную температуру.

Допустимая рабочая температура процессоров лежит в диапазоне от 5 до 80 С. Поэтому тепловую энергию с кристалла мы передаем сначала радиатору. Его площадь больше, поэтому тепло рассеивается быстрее, чем с маленького корпуса процессора.

## ТАНДЕМ ПРОЦЕССОР + РАДИАТОР

На интенсивность теплообмена между ядром процессора и радиатором влияют несколько вещей. Прежде всего, это разность температур по обе стороны: чем эта разность больше, тем большее количество тепла надо передать за секунду. В идеале было бы неплохо добиться, чтобы радиатор постоянно оставался холодным, для этого мы и используем вентиляторы.

Важную роль играет площадь нагретой поверхности. Чем больше площадь радиатора, тем быстрее рассеивается тепловая энергия. Масса радиатора (не путать с весом), и его объем также влияют на теплообмен. Чем больше масса, тем больше тепла может принять радиатор от процессора. Не всегда радиатор огромных размеров лучше справляется со своей задачей, чем маленький. Все зависит от конструкции радиатора, над разработкой которой ломают головы ведущие инженеры. Чем тоньше материал, тем быстрее по нему передается тепло. Поэтому ребра радиатора бывают разнообразной формы. Обычно встречаются тонкие плоские ребра или тонкие иглы.

Теплообмен сильно зависит от материала радиатора. У каждого материала есть коэффициент теплопроводности (thermal conductivity) и коэффициент термосопротивления (thermal resistance).

*Коэффициент теплопроводности* (Дж/м сек град) го-

## СОВЕТЫ

**Если ты решил увеличить производительность компьютера, используя форсированный режим, то лучше пожертвовать тишиной во имя надежности охлаждения разогнанного процессора. Используй мощный вентилятор, пусть даже и с уровнем шума 45 дБ.**

**Также не забудь включить опцию «cooler alarm» в БИОСе! Эта функция сигнализирует об остановке вентилятора и спасет разогнанный процессор от горячей смерти.**

**Настоятельно рекомендуем тщательно прислушиваться к работе кулера в системном блоке, ежели вентилятор наконец-то сжалился и стал беззвучно работать, то не спеши радоваться, а проверь свой кулер!**

**Не лишним будет и использование дополнительного охлаждения внутри системного блока компьютера, т.к. тепло выделяет не только процессор, но и все элементы: видеокарта, жесткий диск, материнская плата и др.**

## АЛГОРИТМ

1.Смотрим на системы охлаждения, поддерживающие нужный тип процессора с необходимой тактовой частотой. Поддерживаемые процессоры должны быть указаны на коробке.
2.Если планируется разгон, можно подобрать систему охлаждения «на вырост», выбрав вентилятор с массивным радиатором, мощным вентилятором, но с большим уровнем шума. Если разгон не планируется, можно подобрать тихий кулер.
3.Продумать, поместится ли огромный радиатор в твой системный блок. Не деформирует ли он материнскую плату.
5.Если термопасты в комплекте нет, ее надо докупить.
6.Выбрать материал. Радиатор из меди проводит тепло эффективнее, чем алюминиевый. Иногда встречается комбинированный радиатор: алюминиевый с медной сердцевиной. Если сравнивать его с цельноалюминиевым, то улучшается прием тепла с ядра процессора.
7.Не применяй силу при установке кулера – это может повредить сам процессор или находящиеся рядом компоненты.

ворит о возможностях самого материала. У меди он примерно в 1,8 раз выше, чем у алюминия. Правда, стоимость полностью медного радиатора тоже выше. Поэтому часто встречаются алюминиевые радиаторы с медной сердцевиной, позволяющей интенсивнее отводить тепло с открытого кристалла. Коэффициент теплопроводности показывает, какое количество теплоты передается через единичную площадь материала за одну секунду при определенных условиях.
*Коэффициент термосопротивления* (С/Вт) зависит не только от материала радиатора, но и от его размера, формы, конструкции. Например, для процессора Intel Pentium 4 с тактовой частотой 3200 MHz рассеиваемая мощность равна 82 Вт, и при использовании радиатора с термосопротивлением 0,5 С/Вт температура воздуха повысится на 41 С. Коэффициент позывает, на сколько повысится температура окружающего воздуха при охлаждении процессора с рассеиваемой мощностью 1 Вт.

## ТЕРМОИНТЕРФЕЙС

Всем известно, что идеально ровной поверхности в природе не существует. Поэтому прикрепленное плоское основание радиатора к плоскости процессора не гарантирует стопроцентный результат отвода тепла. Все микропустоты заполнены воздухом, а воздух затормаживает теплообмен. Чтобы повысить эффективность охлаждения, между процессором и радиатором пространство заполняется специальным материалом – термоинтерфейсом. Это различные термопасты, термопленки, термические клеевые смеси. Кулеры известных производителей часто комплектуются тюбиком фирменной термопасты. Обычно это однородная масса белого цвета, изготовленная на основе кремния и углеродистой смеси. Пасту надо наносить равномерно тонким слоем на ядро процессора, сверху аккуратно прикрепляется радиатор. Даже если термоинтерфейса в комплекте с вентилятором не оказалось, советуем тебе приобрести его отдельно. Обычно там, где продают системы охлаждения, можно купить и пасту.

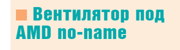
## ОТ ВИНТА!

Для понижения температуры радиатора дополнительно используется вентилятор. Представляет собою крыльчатку, установленную на микродвигателе. Различаются количеством лопастей, их размером, типом используемого подшипника. Встречаются вентиляторы на подшипниках качения (ball bearing). Менее распространены вентиляторы на подшипниках скольжения (sleeve bearing) из-за меньшей надежности и меньшим сроком службы. Со временем их основная смазка высыхает, из-за чего вентилятор начинает шуметь, затем останавливается. Вентиляторы на подшипниках качения работают в среднем в два раза дольше.
Важное свойство вентилятора – частота вращения (об/мин). Мощный вентилятор имеет большое значение частоты вращения (4500 об/мин и выше). Чем больше скорость, тем больше величина воздушного потока воздуха. Мощные вентиляторы хорошо охлаждают, но зато сильно шумят и вибрируют! Величину воздушного потока можно увеличить путем применения большего количества лопастей вентилятора и увеличением размера. Такой вентилятор при небольшой частоте может давать больший КПД (обычно их называют турбинами).

Вентилятор Gembird P4-119/ball

## ДЕЦИБЕЛЫ

Шум по своему происхождению бывает аэродинамический и механический. *Аэродинамический шум* вызывается вихревым потоком воздуха, обдувающим поверхность радиатора. При этом сам радиатор может резонировать, усиливая шум. *Механический шум* вызван вращением двигателя или технологическим дефектом, если сам вентилятор плохо сбалансирован. Высокий уровень шумов, измеряемый в децибелах (дБ), плохо влияет на нервную систему пользователя, нормальным считается уровень 25-35 дБ, чем меньше, тем лучше. Любой, даже самый медленный и маленький вентилятор, через некоторое время начинает шуметь и вибрировать, а иногда даже подвывать. Это связано с тем, что смазка высыхает, а подшипники и лопасти изнашиваются и забиваются пылью.


Вентилятор под AMD no-name

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

Практически любой вентилятор, поддерживающий нужный тип процессора, справляется со своими задачами в режиме обычной офисной работы. И тебя вполне может устроить стандартная система охлаждения, поставляемая с процессором. Но если ты активный пользователь, не стоит экономить на холоде.

# РАЦИОНАЛИЗАЦИЯ

Текст: Кирилл Аврорин

**Нередко на форумах, да и в реальной жизни тоже, люди задают вопрос: «У меня есть на апгрейд $600. Что лучше купить: Radeon 9800XT или GeForce FX5950Ultra? Компьютер у меня очень мощный – Celeron 1.7 ГГц с 256 мегабайтами памяти». И ведь идут и берут последнюю новинку от nVidia или ATI, тратя на нее весь «бюджет» апгрейда. Тоже самое может быть и с процессором: покупают самый мощный Pentium 4, но вставляет его в слабую, зачастую не поддерживающую материнскую плату с небольшим количеством памяти и старенькой видеокартой. Я не буду рассматривать специальные случаи – когда человеку требуется производительность какого-то определенного компонента PC. Например, для организации сетевого хранилища данных необходим быстрый RAID массив из жестких дисков. Ведь большинству из нас нужен компьютер с наилучшим соотношением цена/качество. Об этом и поговорим.**



Ну разве это не мечта любого геймера?

## А ВОТ РАНЬШЕ...

Пару лет назад в большинстве компьютерных магазинов готовые системные блоки комплектовались по следующему принципу: устанавливались самые дешевые комплектующие, немного памяти, аналогичного уровня видеокарта и максимально мощный процессор, на который уходила вся запланированная итоговая стоимость. Однажды в довольно крупном и известном салоне я видел такой вот компьютер: Pentium III-733 МГц, 32 (!!!) мегабайта памяти, Riva TNT 16 Мб, объем жесткого диска точно не помню. Цена этого чуда была соответствующей – один только процессор в то время стоил почти $600. Что на нем можно было делать – я не знаю. Разве что в пасьянс играть в Windows 95.

Чаще готовые компьютеры покупают люди не сильно в этом деле разбирающиеся – и это правильно. Я, например, ни за что не возьму автомобиль не на ходу – ну не могу я им заниматься, да и не умею. Та же ситуация и с людьми, в чьей жизни «железо» играет далеко не первую роль. А в то время многие мои друзья часто попадали в ситуацию, когда, купив в солидном салоне за немалую сумму Mega Gamer Station, обнаруживали, что на нем тормозят далеко не самые крутые игрушки. Моим словам, что их покупка ни на что не годится, не верили ни в какую, списывая все на корявость софта и вечно виноватого Дядю Билли с его так обожаемой всеми нами операционной системой.

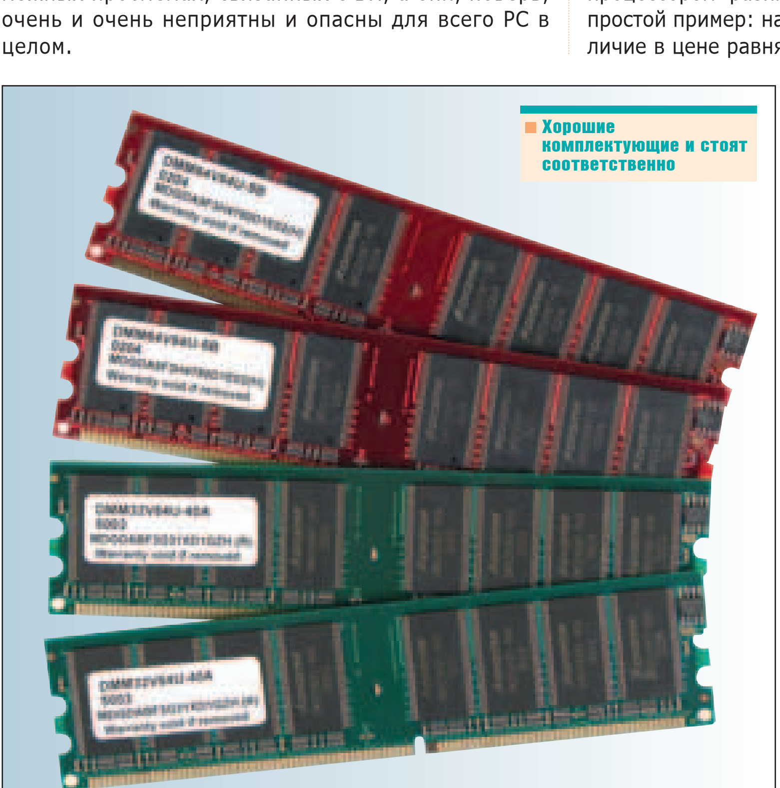
Но не все так плохо, конечно, – в Москве есть немало фирм, предлагающих действительно оптимально сконфигурированные системы: будь то домашний/геймерский PC или печатная машинка для секретарши. Однако тенденция сохраняется, когда немного «продвинутый» пользователь собирается апгрейдить свой компьютер.

## БАЛАНС – ОСНОВА ВСЕГО

Несбалансированная система хуже слабого PC. Например, старичок Athlon 1500+ будет опережать по скорости практически во всех играх более современный Pentium 4 2.2 ГГц, если на разницу в цене процессоров докупить памяти и установить качественную материнскую плату. А уж если предприимчивый геймер на эту разницу умудрился приобрести еще и видеоплату побыстрее – тогда вообще не останется шансов «дорогой» системе на многомегагерцовом процессоре. Я отнюдь не восхваляю AMD в противовес Intel: обе компании делают отличные процессоры различных ценовых категорий, но для каждого из них требуется система соответствующего уровня.

В нашем случае, для игр необходима производительность абсолютно ВСЕХ компонентов компьютера. Самый мощный процессор не заменит слабую видеокарту, равно как и наоборот. Приводить здесь результаты тестов не имеет смысла из-за огромного количества возможных конфигураций. Укажем лишь общие рекомендации. Первым делом не скупись на материнскую плату – почитай тесты

и выбери ту, с которой у авторов материала не возникло проблем и иных нареканий – редко материнка влияет на скорость (среди аналогичных моделей, разумеется), а стабильность – намного важнее. Также позаботься о достаточном количестве памяти – сегодня это 512 Мегабайт. Надо помнить, что переход с 256 Мбайт на 512 прибавит больше производительности в играх, чем замена Pentium 4 2.8 ГГц на 3.2 ГГц. Видеокарту уровня Radeon 9800Pro/XT или GeForce FX5950Ultra стоит брать, только если остальные части PC у тебя проапгрейжены по максимуму. Во всех остальных вариантах стоит остановиться на решениях среднего уровня – GeForce FX5600/Radeon9600Pro – а на разницу в стоимости улучшить другие компоненты. Надо помнить, что далеко не всегда более новая плата быстрее старой, но стоящей дороже. Пример: относительно новенькая GeForce FX5200 и старичок GeForce 4 Ti4600. А ведь многие действительно меняют эти карты! Почему бы тебе не воспользоваться этим и не взять за меньшую сумму по объявлению старую, но мощную плату? Например, GeForce 3 Ti200 (~$40-$50), GeForce 4 Ti4200 (~$55-$65), Radeon 9700 Pro (~$130-$160). Все они, несмотря на свою «устарелость» по скорости, не уступают многим современным моделям, стоящим намного дороже. Разумеется, не забудь тщательно протестировать покупку на предмет безглючной работы. Не стоит экономить и на такой, казалось бы, маловажной вещи, как блок питания или корпус. Разница между неплохим 300-Ваттным ATX блоком питания и дешевым составит примерно $10-$15, но за эти деньги ты забудешь о всевозможных проблемах, связанных с БП, а они, поверь, очень и очень неприятны и опасны для всего PC в целом.



Хорошие комплектующие и стоят соответственно

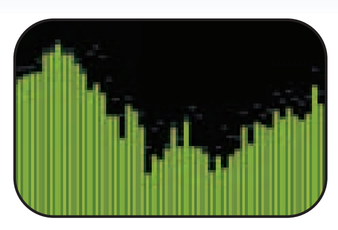
## СЧИТАЙ СВОИ ДЕНЬГИ!

И что прикажете со всем этим делать?

Теперь, думаю, тебе примерно понятно, как надо проектировать систему. Конечно, между 3.0 и 3.2 Ггц процессором разница в скорости есть, но приведу простой пример: на момент написания этих строк различие в цене равнялось порядка $80. А на эти деньги можно купить нормальную 512 Мбайт планку памяти, или доплатить, чтобы взять помощнее видеокарту. А ведь можно еще «уменьшить» частоту процессора... Я совсем не хочу сказать, что топовые модели, вроде Pentium 4 3.4 ГГц или Athlon FX-51 не нужны. Но и требуют они соответствующего компьютера. Иначе – не исключено, что они просто будут терять ту производительность, которую получают за счет высоких частот. А деньги на такое решение требуются немалые. Полностью соответствует вышеописанному и случай с мощной видеокартой в слабой системе. Там особенно будет проявляться несбалансированность, так как новые видеоплаты просто не смогут себя реализовать на все 100%.

Реальные тесты последних железок ты можешь увидеть в нашем журнале, а дальше мы пожелаем тебе успеха, и легких, рациональных, эффективных апгрейдов.

# ПРОГРАММНЫЕ АУДИО-ПЛЕЕРЫ





**С форматом MP3 нынче не знаком разве что потомственный имбецил или ярый блюститель американских законов (что, в принципе, одно и то же). Возможность хранить музыку на жестком диске, при этом затрачивая минимум пространства, в свое время произвела революцию в музыкальной индустрии, отодвинув на второй план традиционный носитель Audio CD и окончательно уничтожив аудиокассеты.**

Формат *MPEG Layer 3*, разработанный **Fraunhofer ILS** и **Thompson**, впоследствии ставший общепринятым стандартом сжатия аудио файлов, является форматом потоковым, то есть исходный сигнал при кодировании обычного wav-файла разбивается на равные по продолжительности участки (фреймы), кодируемые отдельно, а при декодировании (читай, прослушивании) конечный сигнал формируется из последовательности этих самых фреймов. Высокое сжатие записи достигается благодаря удалению частот, находящихся вне диапазона, который способно воспринимать простое человеческое ухо. Следует отметить, что обладатели не совсем простых ушей (а также дорогущих аудиосистем и наушников за 800 у.е.), именуемые аудиофилами, из-за отсутствующих частот ощущают некий дискомфорт и формат MP3 на дух не переносят.

В начале процесса кодирования звукозапись разбивается на мелкие участки, каждый из которых впоследствии обрабатывается отдельно, теоретически, каждый участок может кодироваться с различными параметрами, но с такими файлами иногда могут возникать проблемы. Затем, исходный сигнал разделяется на энное количество частотных диапазонов. Далее вычисляются частоты и удаляются те, которые нормальный человек услышать не в состоянии. В завершение разделенные в начале кодирования участки заново склеиваются в полноценную запись.

Однако не эмпетрей единой, что называется, жив человек с ушами. В наличие имеется множество аналогичных форматов записи, не столь распространенных, но имеющих право на существование. Это и микрософтовский WMA, и любимый некоторыми VQF, и несостоявшийся герой MP3

Windows Media Player 9

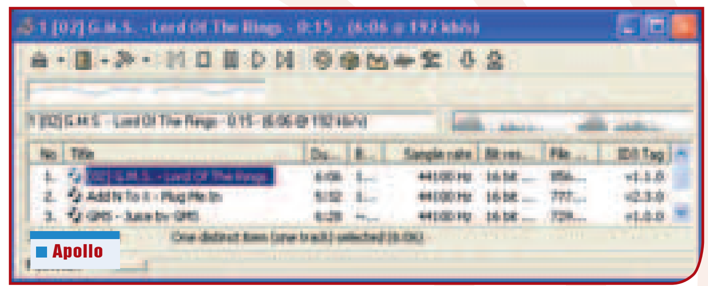
## Однако не эмпетрей единой, что называется, жив человек с ушами

Pro. Для прослушивания всего этого многообразия создано огромное количество программ, запутаться в которых вполне реально. Цель данного материала – помочь тебе разобраться во всем многообразии современных программных аудио-плееров и выбрать то, что нужно именно тебе. Мы намерено не стали включать в обзор многофункциональные программы типа Jet Audio или Media Jukebox, а также видео-плееры – об этом мы поговорим отдельно. А сейчас начнем с очевидного...

## Windows Media Player 9

Монструозное произведение американских программистов, встроенное в Windows и навязчиво предлагающее свои услуги по воспроизведению разнообразных медиа-файлов. С появлением *Windows ME* обрело лицо и необходимые функции (все, что было до этого считай плохой шуткой). Плеер явно тяготеет к собственным фирменным форматам **WMA** и **WMV**. Умеет кодировать аудио и видео в оные форматы, записывать музыку на CD, составлять медиа-библиотеки, ловить интернет-радио (в памяти уже забит огромный список тематических станций) и обладает кристально чистым звучанием. Это плюсы. Теперь о минусах. Здесь у нас и минимальный список поддерживаемых форматов файлов, интерфейс, являющийся откровенным глумлением над всеми законами эргономики, неоправданные тормоза на любых системах и в любых ситуациях, вечные попытки самостоятельно скачать что-то из Сети, корявые скины, невозможность убрать программу с глаз долой в системный трэй, отсутствие возможности редактирования тегов (внутренней информации о композиции) и, в конце концов, определенная степень глючности, характерной для всех продуктов нашей любимой компании.

Winamp 5



Apollo

## Winamp Classic

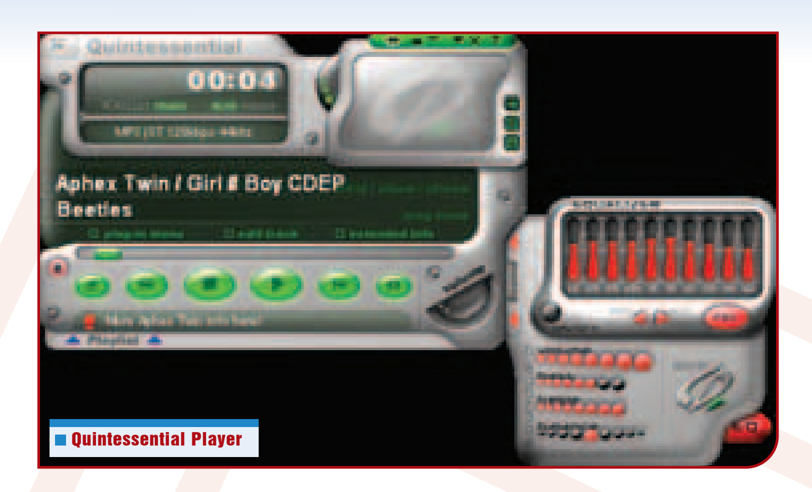
Самый распространенный в мире плеер. До сих пор значительное количество пользователей предпочитает именно эту версию, а не модную пятую, о которой будет сказано далее. Причин для этого много: безукоризненный интерфейс, отсутствие лишних функций, минимальное количество дискового пространства и оперативной памяти, занимаемых программой, высокая скорость работы даже на очень слабых системах, надежность и безглючность, возможность прослушивания интернет-радио и просмотра сайтов через миниброузер. Программа поддерживает огромное количество форматов, включая даже трекерные модули, типа **XM** и **S3M**, причем список поддерживаемых форматов можно расширять за счет скачиваемых с официального сайта плагинов. С того же сайта можно слить неограниченное количество самых разнообразных «шкурок» – вариантов дизайна интерфейса, визуализационных примочек и прочих радостей. Управление можно назвать идеальным – все необходимые команды вводятся с клавиатуры и программа немедленно на них реагирует. С тормозами и какими-либо глюками за все время пользования вторым Winamp нам сталкиваться так и не пришлось. Ну а самый главный плюс – абсолютная бесплатность.






Winamp Classic

Из минусов можно отметить не самое лучшее качество звучания, кривоватое воспроизведение трекерных модулей и отсутствие поддержки этой версии со стороны разработчиков.



Quintessential Player


iTunes

**Последняя версия Winamp, является, по сути, улучшенным и практически коммерческим вариантом Winamp 3**

## Winamp 5

Последняя версия Winamp, являющаяся, по сути, улучшенным и практически коммерческим вариантом Winamp 3 (куда делась четвертая версия – не знает никто). Умеет проигрывать видео при наличии установленных кодеков, поддерживает более сложные, нежели у второй версии, скины, способные полностью изменить интерфейс программы, продвинутое редактирование списков воспроизведения, с разбиением треков на группы и последовательным воспроизведением нескольких плейлистов и организацией медиа-библиотеки. Помимо интернет-радио, плеер умеет принимать и интернет-телевидение. По сравнению с младшими версиями, качество звука существенно лучше, практически близко к идеалу. Увы, обзаведясь новыми возможностями, программа стала работать ощутимо медленнее. К тому же интерфейс перестал быть идеальным – по непонятным причинам разработчики отключили некоторые привычные клавиатурные команды, да и реакция на оставшиеся стала медленнее.

Как видео-плеер интереса не представляет, учитывая существование таких признанных лидеров, как ***Light Alloy*** и ***BSPlayer***.

## Apollo

Эта программа позиционируется разработчиками как самый быстрый и надежный плеер с самым качественным звучанием. С этим утверждением, пожалуй, нельзя не согласиться. Стандартное Windows-окно с минимумом элементов управления и полным отсутствием какой-либо графики тормозить не может по определению, а качественный декодер действительно обеспечивает отличное качество звука, особенно это чувствуется на высоких частотах, которые на многих плеерах просто превращаются в звуковой мусор. Весьма удобное управление с клавиатуры, хотя и не совсем привычное для тех, кто всегда пользовался Winamp, отсутствие пауз между треками (а в том же Winamp – либо пауза, либо плавный переход), возможность воспроизведения файлов без скачивания, поддержка Winamp-плагинов и полнейшая безглючность. Некоторых, правда, может покоробить невзрачный внешний вид и минимальное количество поддерживаемых форматов, однако ради такого качественного звука можно и не обращать внимания на эти мелкие недостатки.

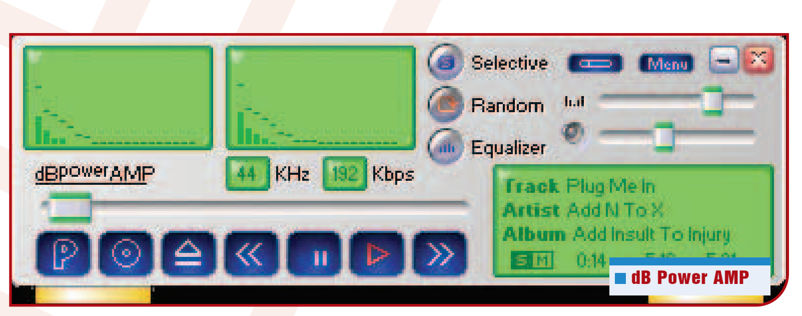
## Quintessential Player

Красивый и довольно шустрый плеер с богатыми возможностями. Поддерживает только **MP3**, **WAV**, **OGG** и **CDA**, а также стандартные плейлисты. Поддерживает винамповские плагины и обладает солидным набором собственных предустановленных. Очень интересно работает с аудио дисками, позволяя разбивать оные на сегменты. Помимо воспроизведения умеет также кодировать музыку в MP3 и OGG при помощи собственных кодеров. Обладает приятным интерфейсом, хорошо управляется с клавиатуры и совершенно не тормозит. Имеется очень хороший эквалайзер.

Недостатки – небольшое количество поддерживаемых форматов, среднее качество звучания, обилие рекламы, небогатые возможности расширения.

## iTunes

Знаменитое детище компании **Apple**, стандартный медиаплеер *Mac OS*, официально портированный на PC. Это уже о многом говорит, ибо «маковский» софт всегда считался самым надежным и грамотным. iTunes представляет собой самый настоящий музыкальный комбайн, поддерживающий массу разнообразных форматов. Позволяет организовать библиотеку медиа-файлов, рассортировав их по различным группам и снабдив описаниями, картинками и прочей атрибутикой. По всему этому великолепию можно перемещаться с помощью быстрой системы поиска. Даже файлы в плейлис-



dB Power AMP




# ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

## СДЕЛАЕМ КЛАССНЫЙ ГЕЙМЕРСКИЙ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

**Каждый, кто пришлет заполненную анкету, получит в подарок свежий номер журнала на выбор! Ответь, пожалуйста, на вопросы анкеты и пришлите ее на адрес редакции: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.**
**Обязательно сделай пометку «Анкета – PC ИГРЫ».**

☐ ИЮНЬ #6
☐ ИЮЛЬ #7
☐ АВГУСТ #8

**Откуда ты узнал о журнале (можно отметить несколько вариантов)?**
☐ увидел рекламу на MTV
☐ увидел рекламу на МУЗ ТВ
☐ услышал на радио
☐ увидел рекламу в метро
☐ увидел на прилавке
☐ увидел рекламу в журналах
☐ услышал от друзей
☐ в Интернете
☐ другое ____________

**Какие игровые журналы ты покупаешь регулярно (можно отметить несколько вариантов)?**
☐ Страна Игр
☐ PC ИГРЫ
☐ Игромания
☐ Лучшие Компьютерные Игры (ЛКИ)
☐ Навигатор Игрового Мира
☐ Game.EXE
☐ PC GAMER
☐ Путеводитель
☐ другие ____________

**Почему ты приобрел «PC ИГРЫ» (можно отметить несколько вариантов)?**
☐ доверяю журналам издательства (game)land
☐ интересует информация только о PC
☐ я покупаю все журналы об играх
☐ хотел ознакомиться с новым изданием
☐ из-за содержания компакт-дисков
☐ из за хорошей комплектации
☐ из-за цены
☐ из-за того, что толстый
☐ другое ____________

**Твои ожидания от журнала:**
☐ оправдались полностью
☐ оправдались частично
☐ не оправдались совсем, потому что...

**Цена «PC ИГРЫ» для тебя:**
☐ высока
☐ приемлема
☐ не проблема

**Читая журнал, я ощутил (можно отметить несколько вариантов)?**
☐ радость от нужной мне информации
☐ удовольствие от того, что со мной общаются на одном языке
☐ обиду от того, что содержание не отвечает моим запросам
☐ раздражение от неприятной мне формы общения
☐ другой ответ ____________

**Насколько тебе полезен журнал?**
☐ полезна почти вся информация
☐ полезна малая часть журнала
☐ полезен только диск
☐ нет ничего полезного

**На кого рассчитан этот журнал:**
☐ начинающих геймеров
☐ серьезных игроков
☐ на хардкорных геймеров

**Кем ты себя считаешь?**
☐ начинающим геймером
☐ серьезным игроком
☐ хардкорным геймером

**Насколько хорошо название журнала отражает его суть:**
☐ отражает полностью
☐ отражает частично
☐ не отражает совсем

**Что должно быть отражено на обложке журнала (можно отметить несколько вариантов)?**
☐ картинка их известной игры
☐ информация об основных темах номера
☐ максимальная о содержании
☐ информация о содержании диска

**Насколько обложка влияет на решение о покупке журнала?**
☐ сильно влияет на решение о покупке
☐ совсем не важно, главное что внутри

**Какое из этих определений больше подходит для этого журнала (можно отметить несколько вариантов)?**
☐ интересный
☐ скучный
☐ полезный
☐ бесполезный
☐ непонятный
☐ доступный
☐ красивый
☐ информативный
☐ неоперавитный
☐ другое ____________

**Будешь ли ты покупать этот журнал?**
☐ буду, потому что содержание журнала лучше других
☐ буду, потому что пишет только о комп играх
☐ буду, потому что дешевле других
☐ буду, потому что толще других
☐ буду, потому что лучшая комплектация
☐ не буду
☐ пока не определился

**Ф.И.О.** ____________

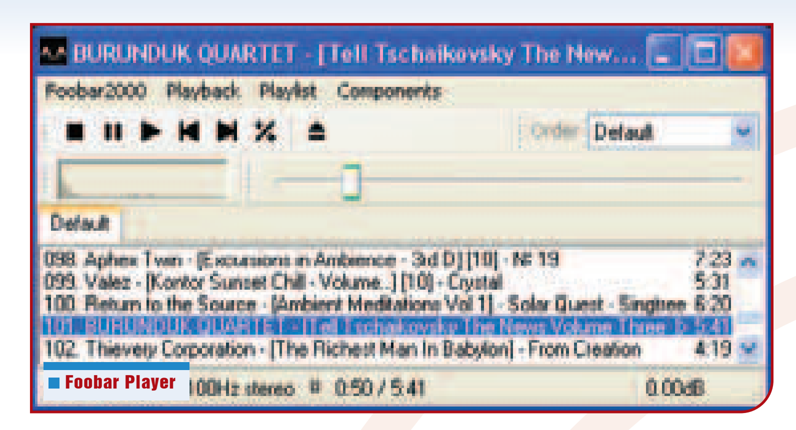
**Возраст** ____________

**Домашний адрес (не забудь, пожалуйста, указать индекс)** ____________

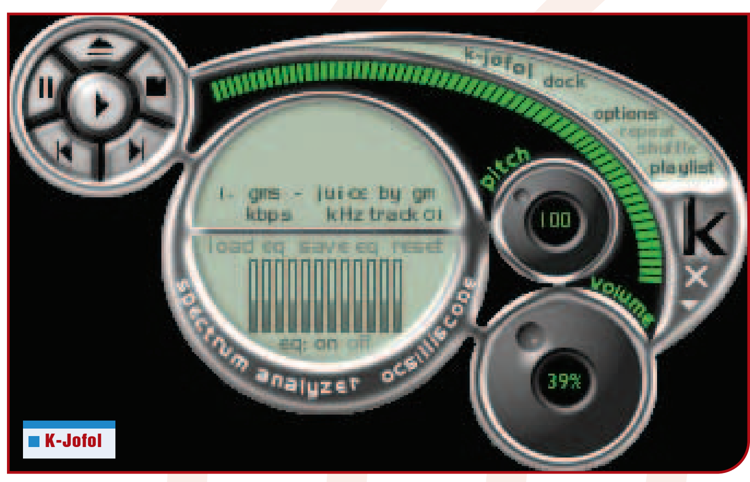
**Домашний телефон (не забудь, пожалуйста, указать код города)** ____________

**Электронный адрес (если есть)** ____________





Foobar Player



K-Jofol

## Несомненный лидер, конечно, Winamp – громкое имя, отличная поддержка разработчиков и энтузиазм пользователей дают о себе знать

те можно сортировать по самым различным признакам: от алфавитного списка, до группировки по жанрам. Кроме этой мощной системы управления коллекцией музыки, iTunes позволяет слушать сетевое радио (в списке более сотни быстрых станций, рассортированных по жанрам и снабженных описаниями, одних только стримов с музыкой 70-х здесь пара десятков), записывать и рипать диски, перекодировать файлы из одного формата в другой, редактировать тэги и многое другое. Качество звука – на высоте, управление и интерфейс нареканий не вызывают. В качестве приятного бонуса для избранных – возможность тесной интеграции iTunes с hardware-плеером ***iPod***.

### dB Power AMP

Весьма своеобразный плеер, обладающий отличным живым звуком, поддерживающий кучу форматов и винамповские плагины, обладающий массой разнообразных настроек... Но все это великолепие портит более чем странный интерфейс. Кнопки с малопонятными символами и отсутствием подсказок, очень непослушная полоса прокрутки трека, совершенно непонятный принцип загрузки и воспроизведения файлов, да и просто масса банальных глюков. Продукт, что называется, на любителя.

### Foobar Player

Простой с виду плеер, внешне напоминающий ***Apollo***, однако намного превосходящий его в плане функциональности. Такой же Windows-интерфейс, минимум элементов управления, минимум тормозов и, кстати, такой же отличный звук. Самое интересное, однако, кроется в разнообразных скрытых меню. От одних только режимов воспроизведения глаза уже разбегаются – хочешь все подряд крути, хочешь – постоянно один трек или группу треков, которые можно сортировать не только по имени, но и по информации из тэга. При помощи массы настроек из программы можно сделать все что угодно и полностью подстроить ее под себя.

Управление отличное – все команды можно вводить с клавиатуры и даже переназначать клавиши управления, что в подобного рода программах практически не встречается.

### K-Jofol

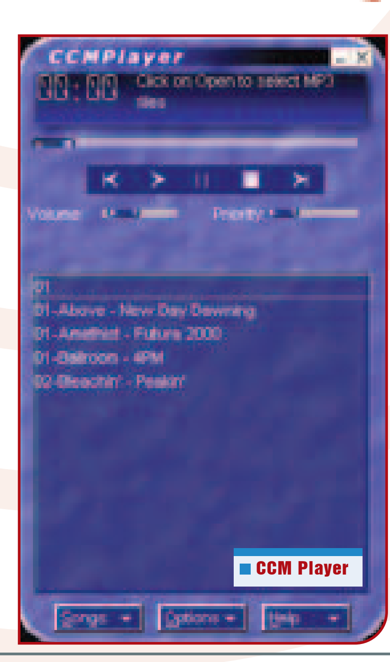
Вполне стандартный по всем параметрам плеер. Из особенностей можно назвать разве что симпатичный внешний вид, поддержку ныне почти забытого формата **VQF** и возможность регулировки скорости воспроизведения. Качество звука на уровне второго ***Winamp***, то есть весьма среднее, управление в меру удобное, плагины и скины поддерживаются, через интернет вещать умеет, с плейлистами работает. В общем, многим должен понравится, несмотря на то, что не обновляется аж с 2000 года.

### CCM Player

Яркий представитель категории аутсайдеров. Сама идея хороша – здоровый минимализм, отсутствие лишних функций, удобное управление... Однако какой толк от этого минимализма, когда программа тормозит, как неизвестно что, никакими настройками не обладает, выглядит довольно противно и кроме **MP3** и **WMA** ничего загружать не умеет. Звук тусклый, с заиканиями и торможениями, элементы управления дерганные, на любые действия реагируют с задержкой, а то и вовсе считают это позорным.

Что характерно – это чудо отнюдь не бесплатно, а стоит целых десять долларов. Без комментариев.

Что имеем? Несомненный лидер, конечно же, ***Winamp***, отчасти из-за громкого имени, отчасти из-за отличной поддержки разработчиков и энтузиазма пользователей. ***Windows Media Player*** отметаем, как самый неудобный. ***Winamp Classic*** vs. ***Winamp 5*** – штука неоднозначная, и выбрать между ними можно только лично попользовавшись каждой из версий. ***Apollo*** и ***Foobar Player*** – несомненные лидеры по скорости и качеству, однако, многих может отпугнуть внешний вид. ***iTunes*** понравится обладателям больших музыкальных коллекций, ну а остальные экспонаты ничем особым не выделяются и четко рекомендовать что-либо из них мы не можем.



CCM Player

# СФЕРА
## РУКОВОДСТВО ДЛЯ НОВИЧКОВ



Текст: Иван Закалинский

**По хорошему счету, при должном терпении и усидчивости, в том, «что надо делать» в мире Сферы можно разобраться и самому. Но если ты нетерпеливый сфероид или не хочешь тратить время на метод проб и ошибок, мы подготовили полезный материал, который в общих чертах покажет тебе, что почем в первой российской многопользовательской онлайновой ролевой игре «Сфера».**

### ОБЩИЕ МОМЕНТЫ

Надеюсь, процесс создания персонажа и прохождения первого подземелья у тебя проблем не вызовет. Одно «но» – не спеши тратить заработанные очки опыта. Сейчас все объясню. Вложив все свои очки опыта в силу, ты не станешь наносить больший урон противнику и не приобретешь дополнительных хитпойнтов. Очки титула и степени нужны только для того, чтобы создавать «условия» для того или иного оружия, брони или заклинания. Именно поэтому, по крайней мере, на первом уровне рекомендуется распределять свои очки навыков только после нахождения оружия или брони.

Также желательно сразу определиться, кем будешь. Сейчас вовсю «рулят» мультиклассы. Так что качать придется и титул (направление воина) и степень (направление мага). И все же здесь тоже есть пространство для развития: воины должны решить – каким оружием будут пользоваться (медленным, но наносящим максимальный урон – качаем силу, быстрым, но слабеньким – качаем ловкость, или усредненным – качаем и то и другое, но в ловкость вкладываем больше), маги же просто выбирают, какой из видов магии им ближе.

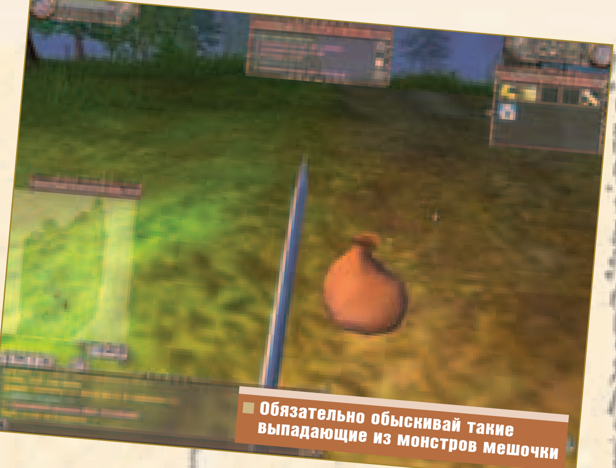
Вне зависимости от выбранной направленности, необходимо качать выносливость и Магию Земли. Показатель выносливости нужен для ношения более крутой брони, Магия Земли позволяет игроку применять хорошие защитные заклинания и в перспективе дает доступ к отличным шмоткам.

Приведу пример определения будущей направленности развития персонажа из личного опыта: допустим, мы качаем... назовем его паладином. Он уверенно машет полуторными мечами, требующими ловкости и (в меньшем объеме) силы. В меткость очков титула он не вкладывает – она нужна только для дистанционного оружия. Очки степени паладин вкладывает в Землю, которая щедро одаривает его защитными заклятиями и Воду, которая лечит полученные в бою раны.

### ПУТЕВКА В ЖИЗНЬ

Ну вот, с опухшей от грандиозных планов головой ты стоишь там, где появился после телепортации из подземелья – на главной площади города Бангвиль. Ближайшие много уровней он будет тебе родным домом (во все другие города ты живым пока не дойдешь). Первым делом, ознакомься с интерфейсом.


Такие магические эффекты в подземельях служат исключительно для декораций


Обязательно обыскивай такие выпадающие из монстров мешочки

Самые нужные кнопки – I для интерфейса, H для окна статистики и P для «куклы» игрока, на которую можно надевать шмотки. Все они продублированы в двух полосках кнопок в верхней части экрана.
Чтобы узнать подробную информацию о предмете или объекте, зажми SHIFT и кликни левой кнопкой мыши на интересующем тебя объекте. Чтобы применить предмет из инвентаря на себя (например, ударить себя мечом или использовать на себе заклинание) выбери его в инвентаре (он появится в правом нижнем углу экрана) и, зажав ALT, кликни левой клавишей мыши.
Для переговоров с другими игроками существует окошко чата – в левом нижнем углу. По умолчанию стоит режим обращения «крик» (бежевый цвет сообщения) – твои слова будут слышать далеко за пределами города. Не рекомендуется использовать очень часто – это серьезно раздражает. Также доступны разговор (зеленый цвет) – умеренный радиус слышимости и шепот (синий цвет) – тебя услышат только в двух-трех шагах. Плюс существует режим внутрикланового разговора, но тебе он пока не нужен. Переключение способов разговора осуществляется кнопкой слева от строки ввода текста.
Ну вот, с интерфейсом почти разобрались, теперь посмотрим, кто есть кто в Бангвиле.

## NPC

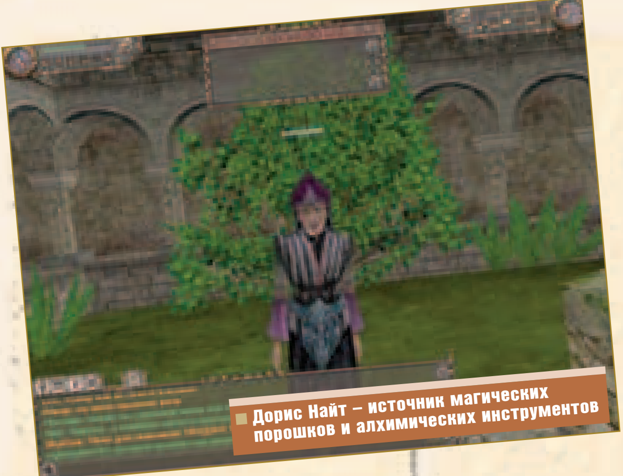
На ЦП (центральная площадь, на которую тебя принес телепортер из первого подземелья) ты увидишь нескольких NPC, из которых двое (**Альфред Кромвель** и **Дин Габбе**) – торговцы, а один – **Эфен Соу** – выдает задания на марки титула.

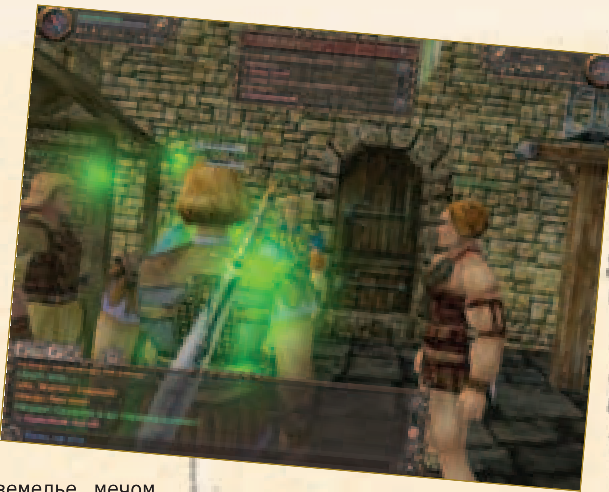
**Не волнуйся, если сытость упадет до нуля, ты не умрешь**

В «Сфере» существует четыре вида квестов – на титул, на степень, на деньги и на карму. Про последние два можешь пока забыть (денег дают мало, а до выдающего квесты на карму еще добраться надо). Соответственно, выполняя квест на степень, ты получишь под конец заветное число марок степени. Выполняя задания на титул, получаешь марки титула – все просто.
Если пройти в проход слева от Дина Габбе, попадешь в уютный дворик, где стоит продавец оружия (к нему будешь обращаться нечасто) и **Дорис Найт** – торговец (или торговка, пол я так и не определил) магическими прибамбасами. Из них первое время тебе наиболее нужны будут порошки лечения. Если пройти через дворик насквозь и повернуть налево, увидишь вывеску таверны – там можно снять номер и купить еды, пополняющей параметр сытости. Не волнуйся, если сытость упадет до 0, ты не умрешь, просто прекратится регенерация жизни естественным (но жутко медленным) путем.
Справа от таверны находится выход из города, возле которого всегда чем-нибудь торгуют другие игроки, и, что важнее, стоит дяденька, выдающий квесты на степень. Зовут его **Хебеш Дантар**, облачен он в синие робы и изображает из себя слепого. Находится несколько левее каменного сооружения напротив выхода из города. Поверни из дворика с Дорис Найт направо и попадешь в еще один закуток с телепортером и торговкой магическими шмотками и книгами заклинаний.


Эвен Соу – выдает квесты на титул

Альфред Кромвель – торговец броней


Дорис Найт – источник магических порошков и алхимических инструментов



## КВЕСТЫ

После знакомства с NPC пришло время первого квеста. Сразу расскажу механизм получения марок степени и титула в игре. Во-первых, я уже говорил про выполнение соответствующих заданий от людей, выдающих квесты. Во-вторых, марки выдаются после убийства монстров. Если моба зарубил мечом – получи марки титула, поджарил заклинанием – обрети степень. Если же ты и мечом его бил, и магией поливал, то получение марок титула или степени будет зависеть от того, каким методом было нанесено большинство ударов. То есть ты мог ударить моба *один* раз мечом и снести ему большую часть очков жизни, но если ты потом добил его *двумя* зарядами электричества, ты получишь марки степени. И наоборот. Честно говоря, до определенного уровня качать степень в бою довольно непросто, так что советую тебе работать следующим методом: берешь задание на степень (главное, укажи, чтобы место было «рядом», а не «Гиперион» – рано тебе еще далеко уходить) и рубишь всех монстров в подземелье мечом. Тогда в твои жадные руки будут попадать почти в равном размере марки степени и титула.

Видов заданий для новичков несколько – убить определенного монстра, вывести заплутавшего в подземелье NPC или принести посылку, утерянную в подземелье (для этого «перетащи» посылку из инвентори на того, кто ее заказал).

**Особо ценны оружие, броня, кольца, браслеты и амулеты**

## ПОДЗЕМЕЛЬЕ

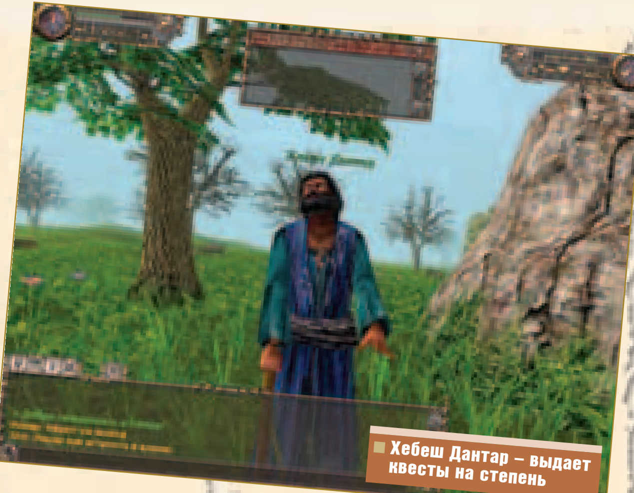
Ну вот, ты взял задание на квест. Обрати внимание на верхний левый угол экрана – там болтается компас, риска на котором указывает тебе ключевое для квеста место. В нашем случае это подземелье для новичков, находящееся прямо на центральной площади в высокой башне. Для входа в него достаточно кликнуть на двери правой кнопкой мыши или стукнуться о дверь головой. В подземелье тебе стоит помнить следующее:

– Если ты умрешь, после перерождения ни опыта, ни вещей не потеряешь. Так будет вплоть до 6 уровня.
– В подземелье старайся держаться правой стены – так ты не заблудишься и сможешь обойти все его закоулки.
– Большинство бочек, сундуков и корзин с сокровищами снаряжены ловушками. Принцип такой – чем больше у тебя в данный момент очков жизни, тем больше «снимет» ловушка. Отсюда вывод – не лечись перед открытием сундука.
– Из вещей, которые можно найти в подземелье и снять с трупов, наиболее ценны следующие: все оружие и броня; кольца, браслеты, амулеты. Реагенты, заклинания и порошки стоят при продаже копейки. Соответственно решай – что выкинуть, а что носить с собой. Мантры лечения не выбрасывай и по возможности складывай в разные слоты инвентаря. Эта маленькая хитрость позволит тебе забыть про ограничение в два часа на частоту использования мантр.




Дин Габбе – торгует торбами, картами и жетонами телепортации


В этой башне располагается подземелье для новичков


Хебеш Дантар – выдает квесты на степень

## НА ВОЛЕ

Ты прошел подземелье, набрал лута и вышел на ЦП. Для начала продай все награбленное (кроме, конечно, тех предметов, которые будешь использовать). Кому продавать не важно – в городе все NPC дают одну цену. Можешь попробовать продать игрокам, но это долго. Итак, что можно купить на вырученные деньги?

Прежде всего, «лечилки» – без них в подземелье лучше не соваться. Затем – торбу, которая позволит выносить из подземелья еще больше вещей, а значит и денег. Купить ее можно у Дина Габбе. Не забывай про броню – ей торгует Альфред Кромвель. На оружие советую не заморачиваться – у NPC оно стоит жутко дорого, так что проще найти или купить у игроков. Если есть большое желание, купи книгу заклинаний у ведьмы (см. раздел NPC). Туда можно перенести мантры (не факт, что получится с первого раза) и использовать их сколько угодно много раз (не забывая про ограничения на частоту использования). Все купил? Тогда опять за квестом – и в подземелье.

## В ПЕРСПЕКТИВЕ

Рано или поздно ты либо докачаешься до сносного уровня, либо любопытство возьмет верх и ты пойдешь гулять на природу. В принципе, вплоть до 6 уровня тебе бояться нечего, так что экспериментируй вволю. А вот после него

**Поверь мне, экономия на здоровье – плохая штука**

следуй основным правилам:

– Не нападай на монстра, про которого ничего не знаешь, особенно если ты забрел далеко от города. Велика вероятность, что тебя убьют с одного удара.

– Не ходи возле кладбища: там летает Нифон – жуткая тварь, которая лупит насмерть с большого расстояния.

– Если что, не стесняйся бегать от монстров вприпрыжку – большинство из них скоро от тебя отстанет.

– Отказывайся от заданий по доставке посылок в другие города – уровня до 10-го туда соваться не стоит.

– Всегда бери в подземелье «лечилок» больше, чем тебе может понадобиться. Не забывай про порошки защиты.

– Прежде всего, после продажи собранных в подземелье вещей покупай «лечилки». Поверь мне, экономия на здоровье – плохая штука.

– Когда дорастешь до путешествий между городами, купи большую карту Гипериона – будет проще находить дорогу. До этого момента карта практически не нужна. Для удобства можно купить книгу карт.

Ну вот, собственно, и все. Конечно, можно насоветовать еще тысячу вещей, но тогда, во-первых, объема журнала не хватит, а во-вторых, тебе самому неинтересно будет их узнавать. Удачи в мире Сферы и до встречи на ее сказочных просторах!

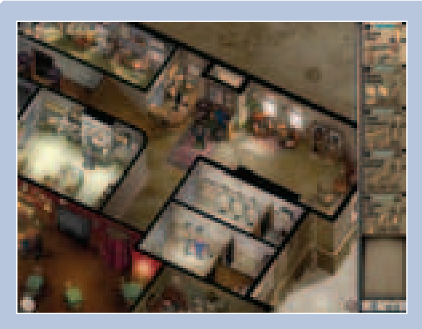

Чаще всего сундуки в подземельях снаряжены ловушками

Текст: Святослав Торик

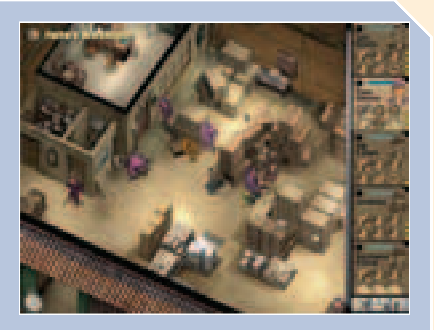
## CHICAGO 1930

Во времена Великой Депрессии выживает лишь самый хитрый. И если ты не можешь взять силой, возьми кодами! Для начала нажми **F11**, а затем начинай вводить:

**GHOST** – Невидимость;
**DISPLAY** – Показать все персонажи;
**BINGO** – Куча патронов;
**WINNER** – Выиграть миссию;
**IMMUNITY** – Герои неуязвимы;
**BLOOD** – Включить кровь;
**WEAPON** – Получить оружие;
**MATRIX** – Бесконечное замедление;
**CHROMA** – Сменить цвет выбранного героя;
**CESTLAZONE** – Показать зоны действия скриптов;



**I AM THE WINNER** – Выиграть кампанию;
**PCSIGHT** – Показать поле зрения героев;
**REPORT** – Полный отчет о прохождении кампании;
**WAKEUP** – Если выбранный персонаж спит, он просыпается;

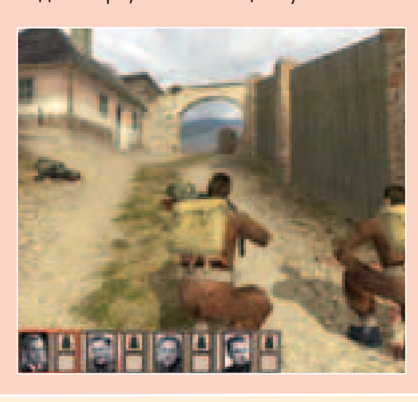


**STATUS PC** – Показать статус всех персонажей;
**SAN PETRUS** – Все выбранные персонажи отправляются в рай;
**RAILROAD** – Показать все железные дороги;
**PAMELA ANDERSON** – Солдаты начинают вести себя глупо;

## HIDDEN & DANGEROUS 2

Тяжело быть заныканным и опасным в самый разгар бушующей Второй Мировой. Тем более, во второй части этого стратегического шутера. Для облегчения жизни мы предлагаем вам несколько маленьких, юрких, но очень полезных кодов. Прежде, чем воспользоваться ими, вам придется открыть консоль кнопкой «тильда», а уже затем вводить заведные буквы:

**giveitem xxx** – перед вами появится предмет xxx
**happyammo 1** – этот код дает вам возможность стрелять из любого оружия, невзирая на ограничение патронов (если ввести happyammo 0, код отключится)
**heal 1** – один из самых полезных кодов: полное лечение выбранного персонажа
**heal 4** – самый полезный код: полное лечение всех членов вашей команды
**kill** – совершенно ненужный (но мало ли?) код, приводящий к самоубийству персонажа
**anorexy 1** – все персонажи становятся очень забавными
**hydroshock 1** – самый убийственный код в игре, позволяющий уничтожить любого противника с одного-единственного выстрела





Для того, чтобы воспользоваться кодами, дающими оружие и различные предметы, откройте консоль кнопкой «тильда». Теперь вы можете ввести чит-коды в следующем формате:
**giveitem xxx** – перед вами появится предмет (названия предметов независимо от их назначения идут через запятую).
Здесь xxx означает одно из названий предметов:
AQUALUNG, ARISAKA, ARISAKAOPT, BACKPACKGB1, BACKPACKGB2, BACKPACKGB3, BACKPACKGER, BACKPACKRUS, BAR, BAZOOKA, BINOCULARS, BRENGUN, CAMERA, CARBINE, CLUMMYBOMB, COLT, DEGTYAREV, DELISLE, DYNAMITE, ENFIELD, EXPLOSIVESBAG, GARAND, GRENADE36, GRENADE69, GRENADEGER, GRENADEJAP, K98, K98OPT, KNIFEGER, KNIFESAS, LEE, LEEOPT, MAGNETICMINE, MEDIKIT, MEDIKITBIG, MINE, MOSIN, MP40, MP44, PANZERFAUST, PARABELLUM, PPS, SHOTGUN, SPAGIN, SPRINGFIELD, SPRINGFIELDOPT, STENGUN, STENGUNSIL, TANKMINE, THOMPSON, TOKAREV, WIRECUTTER, ZB26

## BATTLEFIELD 1942

На всякий милитаристический ход мы найдем свой пацифический ответ – к вашим услугам коды для этой несравненной игры.
Нажмите кнопку «тильда» во время игры в одиночном режиме. Введите один из нижеприведенных кодов.
**aiCheats.code Tobias.Karlsson** – полная неуязвимость
**aiCheats.code Jonathan.Gustavsson** – убить вражеских ботов
**aiCheats.code Thomas.Skoldenborg** – убить ботов
**aiCheats.code BotsCanCheatToo** – боты могут пользоваться чит-кодами
**aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer** – включить статистику AI
**aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome** – новый вэйпойнт






## BATTLE PACKMAN

Коды игровых уровней по порядку, начиная со второго:

2 – 4:
GSHS6S, JSJDF7, VOVANZ, KWHH2J
5 – 8:
MLKSAL, KDMWQS, KAHDND, ZXKA62
9 – 12:
JMNCH6, PODSHJ, VETER1, FJD6HH
13 – 16:
MONST6, HSPOQ1, GERGW4, NBC721
17 – 20:
GRIGR1, HELLOO, JSYUYD, LJNSJ2
21 – 24:
JSS733, DH32HS, 324BNC, JSNHDU
25 – 27:
NCVKDW, QUWEYH, 2HBVD3
28 – 31:
JKD3KL, KFJHFN, JJF2H7, MAP1AT
32 – 35:
LOUW23, NCBDE3, POIENM, DUPLK3





## PREMIER MANAGER 2003

Во время матча, просматривая его в режиме 2D, посмотрите на верхний левый угол. Там будет отображаться информация о введенных кодах.
Эти коды не будут действовать все время, каждый раз, загружая игру, вам придется вводить их заново.
Нажмите **ENTER 10 раз подряд** – отменяет все предыдущие чит-коды. Текст будет пульсировать синим цветом, означая, что код сработал.
Нажмите **ENTER 20 раз подряд** – гарантированная ничья. Победа не достанется никому. Текст будет пульсировать желтым цветом, означая, что код сработал.
Нажмите **ENTER 15 раз подряд** – ваш



противник не сможет выиграть. Текст будет пульсировать зеленым цветом, означая, что код сработал.
Нажмите **ENTER 30 раз подряд** – ваше поражение. Текст будет пульсировать красным цветом, означая, что код сработал.

## STAR WARS: KOTOR

Для начала откройте файл под названием swkotor.ini, который лежит в папке с игрой. Найдите шапку **[Game Options]** и в следующей строке пропишите:
**EnableCheats=1**
Во время игры нажмите кнопку «тильда» и введите один из кодов:
**heal** – лечение
Повышение скиллов:
**setcomputeruse #**
**setdemolitions #**
**setstealth #**
**setawareness #**
**setpersuade #**
**setrepair #**
**setsecurity #**
**setstrength #**
**setdexterity #**
**setconstitution #**
**setintelligence #**
**setwisdom #**
**setcharisma #**
Остальное:
**addexp #** – добавить опыт
**invulnerability** – неуязвимость
**addlightside #** – добавить очков Светлой стороны
**adddarkside #** – добавить очков Темной стороны
**givecredits #** – получить кредиты
**addlevel #** – добавить уровень
Где # – любое число от 10 to 999



## NEVERWINTER NIGHTS

Во время игры нажмите кнопку «тильда» и вводите коды:
**DebugMode 1** – код, открывающий доступ к читам
**m_god** – включить режим бога
**SetAge X** – изменить возраст на X
**ModSpellResistance X** – сменить сопротивление магии на X
**dm_heal X** – добавить X здоровья
**dm_givegold X** – добавить X денег
**GetLevel X** – получить уровень X
**SetCON X** – сделать телосложение X
**SetWIS X** – сделать мудрость X
**SetINT X** – сделать интеллект X
**SetSTR X** – сделать силу X
**SetCHA X** – сделать обаяние X
**SetDEX X** – сделать ловкость X

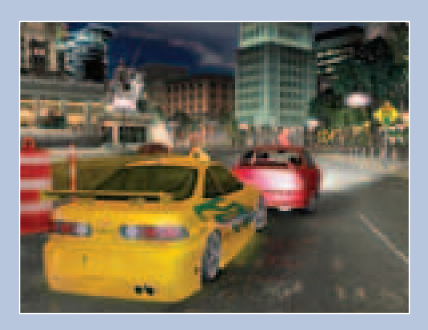


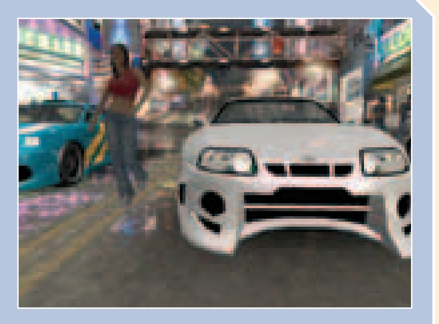
**GiveXP X** – получить X опыта
Все коды зависят от регистра. После некоторых кодов курсор меняет внешний вид – это означает, что для применения нужно кликнуть на героя, на которого используется код..
Если вы собираетесь воспользоваться шестнадцатиричными кодами, вам не-



обходимо изменить строчку в файле **nwnplayer.ini**
Строчка выглядит так:
**Single Player Enforce Legal Characters=1**
А должна выглядеть так:
**Single Player Enforce Legal Characters=0**

## NFS: UNDERGROUND



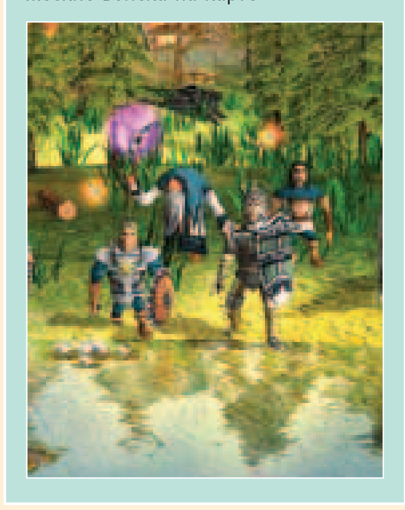


Введите один из этих кодов в главном меню:
**gimmesomecircuits** – все обычные треки
**gimmesomesprints** – все треки для спринта
**gimmesomedrag** – все треки для драг-рейсинга
**gimmeppablo** – включить Петея Пабло
**gotcharobzombie** – включить Роба Зомби
**havyamystikal** – включить Мистикэл
**needmylostprophets** – включить Лост Профетс
Следующие коды дают соответствующие автомобили:
**119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 221lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 342integra, 239celica, 973rsx777**
**allmylvloneparts** – первый уровень апгрейдов
**allmylvl2parts** – второй уровень апгрейдов
**seemylvl2parts** – третий уровень апгрейдов
**driftdriftbaby** – полный дрифт
**slidingwithstyle** – бесконечное скольжение

## ONCE UPON A KNIGHT

Хорошая средневековая стратегия по нынешним временам ценится на вес золота. Ну а хитрые коды, дающие доступ к разным возможностям – еще дороже. Чтобы открыть окно ввода кодов, нажмите Enter.

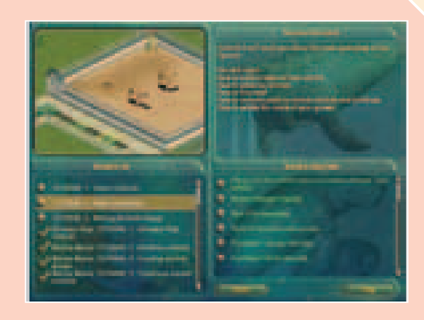
**Knightcheater** – общий код, дающий доступ к читам
**Drinkmoremilk X** – изменяет уровень молока на X
**Milkypower** – выбранные юниты восстанавливают здоровье
**Setmaxmoney X** – дать X денег
**Teleportunit 1** – телепортировать выбранный юнит в позицию, над которой находится курсор
**Firerain** – запускает огненный дождь на видимой области карты
**Gotovalhalla** – убить всех выбранных юнитов
**Beautifulworld** – убрать туман войны
**Endmission** – перенестись на последнюю миссию кампании
**Magicglasses** – показать все вражеские войска на карте



## ZOO TYCOON

Дорога из желтого кирпича
Создайте павильон и посадите туда льва, тигра и медведя.
Павильонные коды
Для того, чтобы код сработал, вам необходимо создать павильон и переименовать его в соответствии с приведенным кодом.
**Microsoft** – двойная плата за вход
**Blue Fang** – двойная плата за аттракционы
**Wonderland** – повышенная посещаемость
**Xanadu** – включает в игру единорога
Коды имен посетителей
Чтобы код сработал, вам необходимо переименовать отдельно взятого посетителя в соответствии с приведенным кодом.
**John Wheeler** – доступны все клетки
**Akiyama** – доступны все сценарии
**Dr Dolittle** – повышение рождаемости
**Alfred H** – птицы пугают гостей
**Bill Gates** – огромные пожертвования
**Bill Clinton** – повышенный спрос на гамбургеры
**Andrew Binder** – включает все типы и виды вольеров для животных
**Lou Catanzaro** – включает все игрушки для животных



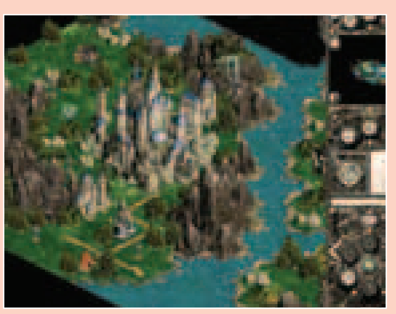


**Steve Serafino** – включает опасных хищников
Дополнительные деньги.
Откройте файл zoo.ini в директории с игрой. Найдите строку **MSMaxCash**. Измените следующий символ на любой другой. Таким образом, вы сможете выбирать максимальное количество денег при старте новой игры в режиме sandbox.
Режим отладки
Если вы являетесь счастливым обладателем бета-версии игры, нажмите **Ctrl+D** для доступа к режиму отладки. Это позволит вам менять ворота зоопарка, забор, здания и даже машины.
Исчезновение деревьев
Нажав **Ctrl+F**, вы уберете все деревья, чтобы они не мешали строительству. Чтобы вернуть деревья, снова нажмите **CRTL + F**.
Исчезновение сетки
Нажав **Ctrl+G**, вы уберете сетку, которая разграничивает игровое поле. Чтобы вернуть сетку, снова нажмите **Ctrl+G**.
Включение трицератопсов
Назовите один из ваших павильонов **Cretaceous Corral**. Это включит трицератопсов. Учтите, что создать новый павильон с таким названием нельзя, иначе игра вылетит. Вам придется создать павильон, а затем уже переименовать его.

## DISCIPLES 2: SOD

Нажмите Enter и введите:
**moneyfornothing** – устанавливает для маны и золота значение 9999
**borntorun** – восстанавливает очки хода всему отряду
**help!** – лечит весь отряд
**wearethechampions** – выиграть
**herecomesthesun** – открыть всю карту
**anotherbrickinthewall** – разрешает строительство в столице
**givepeaceachance** – мир со всеми нациями
**badtothebone** – война со всеми нациями
**cometogether** – альянс со всеми нациями
**stairwaytoheaven** – плюс один уровень для всего отряда
**lifeisacarnival** – оживить всех мертвых членов отряда
**allalongthewatchtower** – посмотреть информацию о противнике

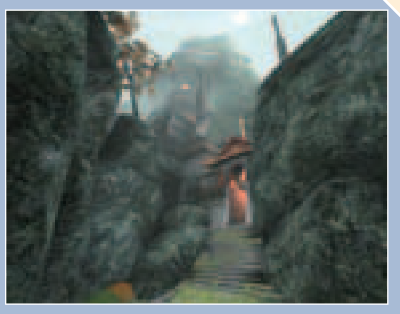




## UNREAL TOURNAMENT 2K4

Вот и добралась до наших селений самая ожидаемая киберспортивная игра этого года. Теперь банановый: новое оружие, возможность кататься на различных средствах передвижения и еще тонна нововведений. Для тех, кому игра в режиме одиночной кампании кажется слишком уж сложной, мы приготовили несколько вкуснейших чит-кодов. Внимайте и трепещите!
Коды работают только в режиме одного игрока. Нажмите клавишу «тильда», затем введите один из чит-кодов:

**god** – режим бога
**allammo** – все оружие



**loaded** – 999 патронов
**fly** – режим полета
**walk** – обычный режим
**behindview 1** – вид от третьего лица
**ghost** – режим прохождения сквозь стены
**addbots #** – добавить некое количество ботов (# = число)

## FAR CRY

Далекий тропический остров. Банановый рай, в котором герой должен как минимум выжить. Мы готовы помочь ему в этом благородном деле.
Коды предназначены для демо-версии игры. Мы не гарантируем, что они будут работать в полной версии.
Перед каждым изменением файла обязательно сохраняйте его копию, чтобы в случае глюков оперативно вернуть работоспособность игры.

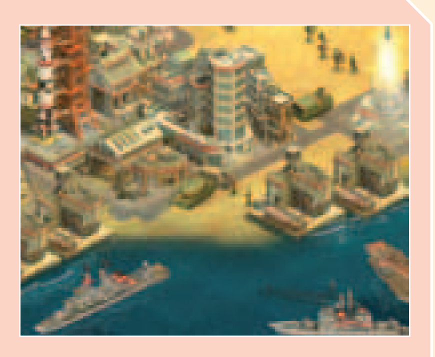
Броня:
Откройте файл **Gamerules.lua**, который лежит в директории **\Scripts\Default**, с помощью Блокнота. Найдите строку **armor = 0;** и измените значение на 255.
Неуязвимость:
В том же файле найдите строку **ai_to_player_damage = { 1, 1, 1, 0.5, 0.5, 0.5 }** и смените ее на **ai_to_player_damage = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 }**
Бесконечные патроны
Откройте файл **Weapons.lua**, который лежит в директории **\Scripts\Default\Entities**, с помощью Блокнота. Найдите строку **loacal unlimitedAmmo = 0;** и измените значение на 1.



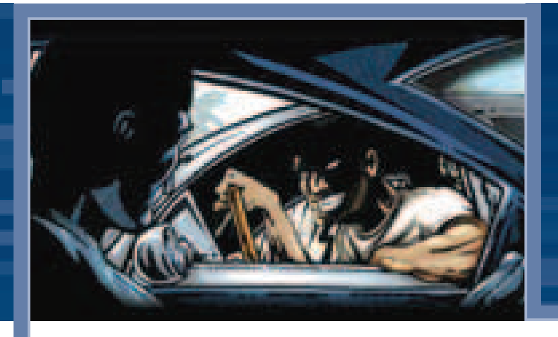
## RISE OF NATIONS

Во время игры нажмите Enter и введите один из кодов:

**cheat safe** – вокруг каждой столицы стоят пулеметы
**cheat achieve** – показать Достижения
**cheat ally [имя]** – альянс с выбранной нацией
**cheat peace [имя]** – мир с выбранной нацией
**nationcheat war [имя]** – война с выбранной нацией
**cheat human [имя]** – отключить управление нации компьютером
**cheat defeat [имя]** – поражение нации
**cheat victory [имя]** – победа нации
**cheat finish** – заканчивает постройку
**cheat nuke** – запускает ядерную ракету
**cheat reveal [0 или 1]** – открыть карту
**cheat age [номер][имя]** – показать или сменить эпоху нации
**cheat military [номер][имя]** – показать или изменить военный уровень нации
**cheat science [номер][имя]** – показать или изменить научный уровень нации
**cheat library [номер][имя]** – показать или изменить технический уровень нации
**modecheat ranges [0 или 1]** – показать дальность боевых орудий
**cheat die [имя или оставить без имени]** – уничтожить названный объект или все выделенные объекты
**cheat damage [имя или оставить без имени][+ или -][#]** – нанести урон
**cheat explore [normal, explored или all]** – сменить степень исследования



**cheat resource [имя][goodtype или all][+ или -][#]** – управление ресурсами
**cheat resource all+1000** – по 1000 единиц каждого ресурса



# ПОЧЕМ ПЯТОЕ КОЛЕСО?

**Кирилл Аврорин**

**Start Game. На экране – пустой гараж. Углядев доступную сумму, придирчиво выбираем авто в местном магазине. Подробно изучаем характеристики, тип двигателя. Можно ли будет в будущем установить могучий V8, или же оставить небольшой V4, но приделать к нему турбину за 5 тысяч долларов? Или, может, вообще взять во-о-он то подобие спортивного «Опеля» быстрее всех предлагающихся машин, но, правда, в будущем из него много не выжмешь. Нет, мы начнем с убитой «Субару». Пусть в ней нет даже правой двери и багажника, зато стоит чуть-чуть (всего-то пол часика) покопаться в движке...**

**Start Game. Do you want to buy a car? Ну да, хочу. Вон тот сверкающий официальный Volkswagen Golf подойдет? Или не менее лицензированный Dodge Neon? Берите, денег хватит на любой. А мощную машинку пока не дадим, рано вам, батенька. Вы сначала 15 «уровней» пройдите, потом дадим вам «импрезу» погонять. А «гольфик» придется вернуть.**

## А ИДЕАЛ БЫЛ ТАК БЛИЗКО...

А какой автосимулятор для тебя идеальный? Аркады трогать не будем, на то они и аркады, а вот псевдосимуляторы и реальные, хардкорные гонки – учтем. Как, наверное, у каждого, так и у меня множество друзей и знакомых – геймеры. Кто-то уделяет этому занятию два часа в неделю, кто-то все свободное, и не очень, время. Разумеется, некоторые любят аркады, другие разгадывают квесты, нет недостатка и в любителях шутеров. Но в хорошую гонку поиграть не откажется практически никто. На «ура» идет и последняя, сверкающая блеском налакированных авто, ***Need For Speed***. С напрягом, но играет народ в непримиримую к новичкам ***Street Legal***, требующую, помимо неплохого знания основных агрегатов авто, еще и мощный PC. Про популярность приставочной ***Gran Turizmo*** говорить не стоит – многие из-за нее и покупают саму *Playstation 1/2*.

**Вон тот сверкающий Volkswagen Golf подойдет? Или Dodge Neon? Берите, денег хватит на любой**




Из этого и предстоит собрать будущего монстра дорог

Все эти игры очень и очень популярны (за исключением Street Legal), и все компании продолжают начатое. **EA** прилизывает и упрощает NFS, украшая ее спецэффектиками и прочими фишечками, **Sony**, разработчик Gran Turizmo, вставляет в игру все больше и больше машин, как, впрочем, и запчастей для них, ребята из **Invictus** выпускают патч за патчем, чтобы избавить свою гениальную, но «колючую» Street Legal хоть от части глюков и багов.

Про Street Legal и Need For Speed: Underground мы уже писали в прошлых номерах, а для истинных фанатов PC, игнорирующих приставки в принципе, вкратце расскажу о Gran Turizmo. В игрушке предлагается поучаствовать в нескольких видах гонок, чемпионатов, тайм-триалов. При всем этом игроку доступно множество официально лицензированных машин – начинаете, как правило, с подержанной «японки», однако к концу игры есть все шансы оседлать гоночную версию *Porsche*, *Aston Martin* или *Mercedes*. Что мне особенно нравится в этой игре, так это возможность самому выбирать, что делать: тюнинговать до сотен лошадиных сил старенький «Фиат», либо кропотливо собирать деньги на сверкающую *Toyota Supra*. Конечно, на серьезный мировой чемпионат на «Фиате» не пустят, но на менее масштабных гонках ехать можно хоть на велосипеде. Было бы желание. Опять таки, проехать 3-4 трассы и пересесть на новую машину не дадут – денег за победы дают не шибко много, поэтому тщательно подумаешь, купить новую, или улучшить старую машину, а если улучшить, то как...

## ВЕЗДЕСУЩАЯ EA

Обо всех особенностях нового NFS можно прочитать на страницах второго номера «PC ИГР», здесь же задам главный для этой темы вопрос: почему, когда возможность вкручивать самому винтики в свою машину приносит народу столько удовольствия, один из «главных» разработчиков автосимуляторов на PC столь упрощает свое творение? Оно понятно, что машинку не дадут расквасить, как в «Кармагеддоне» – ни-



Все красиво и доступно – надо лишь методично проходить все 111 уровней



Это всего-то последствия удара в незадачливого таксиста на скорости 60 км/ч

какому производителю не захочется видеть свое детище в таком виде. Но разве возможно влюбиться в машину, когда ее меняешь на другую только потому, что у той «на одну полоску выше ускорение»? Именно так я и проходил NFS:U. Спору нет, ездить приятно, быстро, красиво. Но любви и привязанности к машине нет и в помине. В той же ***NFS Porsche Unleashed***, несмотря на простенькую систему апгрейда (простенькую, относительно, пожалуй, Street Legal) и отличную физическую модель, почти у каждого игрока есть своя любимая машина, на которой он ездит намного быстрее, чем на всех остальных, и знает на ней несколько «приемов», невозможных для других авто.

### ДЕНЬГИ И ТОЛЬКО ДЕНЬГИ

Трудно однозначно ответить на этот вопрос. Разумеется, никто не отрицает, что игры, создаваемые столь крупными компаниями – чистый бизнес, и применяется в них только то, что увеличивает продажи. Многие геймеры задаются вопросом: почему не сделать два режима, один пусть будет для читеров-ламеров, где машинки сами по себе входят в поворот, а тюнинг осуществляется одним кликом мыши, и хардкорный режим, где после каждой гонки надо подкачивать колеса, подкрашивать царапины и прочее? Ответ тут однозначен: лишний месяц разработки, даже лишняя неделя, обойдется в многозначные суммы условных единиц. И тамошние менеджеры с блестящим экономическим образованием легко вычитают возможную прибыль от введения «хардкорного» режима и требуемое увеличение бюджета, и в 99% случаев решение принимается не в пользу опытных игроков.

**К счастью, найти игру «для себя» может каждый. Не слишком накладно купить приставку ради GT и других, не менее классных игр**

### КОНКУРЕНЦИЯ

С другой стороны, почему бы EA не выпустить симулятор, аналогичный приставочному Gran Turizmo? Возможно, она просто не хочет переманивать игроков у Sony, по некоему негласному соглашению. Чуть более реальным выглядит то, что просто, опять-таки, невыгодно ломать концепцию NFS, где доступно намного меньше автомобилей и гонок, но больший упор сделан на графическую составляющую игры. Или, возможно, разработка подобного проекта на ПК не оправдана, включая расходы на рекламу (ведь NFS покупают уже просто по номеру версии – даже те, кто в ней разочаровался, все равно надеются увидеть в новой части шедевр).

**Почему бы EA не выпустить симулятор, аналогичный приставочному Gran Turizmo?**

### ЧТО ДЕЛАТЬ?

К счастью, найти игру «для себя» может каждый. Не слишком накладно купить приставку ради GT и других, не менее классных игр. А любителям «погорячее» предлагается бескомпромиссная Street Legal, не такая красочная на вид, но бесконечно богатая своими возможностями. А так, кто знает – когда играть будут абсолютно все слои населения, может, и будет выгодно выпускать игры для законченных механиков и фанатов тюнинга.

● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

## ЭКСКЛЮЗИВ

○ Полная версия **Anarchy Online** бесплатно!




○ Видео, фото и аудио материалы с **КРИ 2004**.

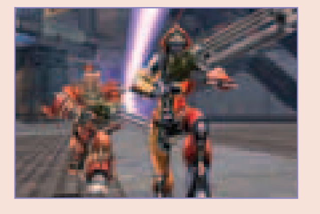


## ДЕМОВЕРСИИ

○ **Unreal Tournament 2004**
Самый Главный Мультиплеерный Экешн. Новые карты, еще более мощные пушки, потрясающая графика, и широко разрекламированная возможность управления техникой.

○ **Painkiller**
Долгожданная демка ураганного трэш-экшена с гипертрофированно эзотерическим уклоном. Кровь, мясо, кишки по полу. Восставшие известно откуда пузатые зомби с серпами в качестве антуража.

○ **Syberia 2**
Продолжение одного из лучших и красивейших квестов в истории игровой индустрии. Новые приключения Кейл Уолкер, укатившей в прошлой части на механическом поезде по направлению к Дальнему Востоку.







**А также:**
● Drake
● FarCry
● Gangland
● Jack the Ripper
○ Beyond Divinity
○ Sacred
○ Colin McRae Rally 2004

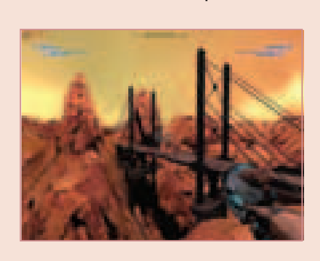
## ДОПОЛНЕНИЯ

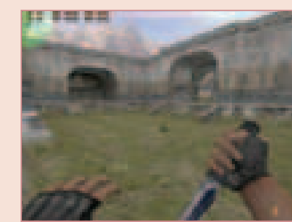
○ **Unreal 2: Red Planet**
Неофициальный сборник логически связанных уровней, приятно удивляющих своим дизайном, размерами, количеством и обилием огромных открытых пространств.

● **Counter-Strike 1.6 FULL No-Steam**
Самая последняя и самая полная версия этой чрезвычайно популярной модификации для Half-Life. Устанавливается прямо с диска, не требуя подключения к Интернету. В комплекте поставляются лучшие карты и последняя версия Z-Bot.

○ **GTA: Vice City**
Большая подборка машин, в том числе и отечественные модели вроде «ВАЗ 2115» и «Урал 4320». А также моды, скины и дополнительные карты.

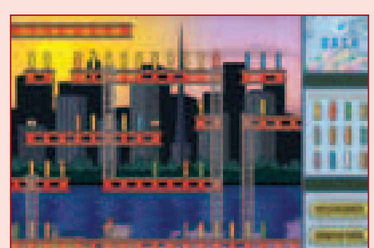
**А также:**
○ Age of Mythology
○ Far Cry Demo
○ Mafia
○ Massive Assault
○ Max Payne 2
○ MS Train Simulator
○ Operation Flashpoint
○ Quake 3 Arena
○ UT 2003





## SHAREWARE

- Bounce Symphony
- Combo Chaos
- Domino Dash
- Galaforce Worlds
- Mariko
- Rift Space
- Solid Spheres
- Sponge Bob Collapse
- Square Off
- Star Wraith 3
- Sveerz
- Yohoho





## СОФТ

- Обязательный набор необходимых программ
- SOFTБЛОК – самые новые и интересные программы
- SOFTБЛОК: ТЕМА – программные медиа-плееры
- Скины для Winamp
- Плагины для Winamp
- Темы для Windows XP
- Скринсейверы



## ПАТЧИ

- AquaNox 2
- Chrome
- DeusEx: Invisible War
- Enter The Matrix
- Князь 2
- Monster Garage
- Spellforce
- StarWars: KOTOR
- Tony Hawk's Pro Skater 4



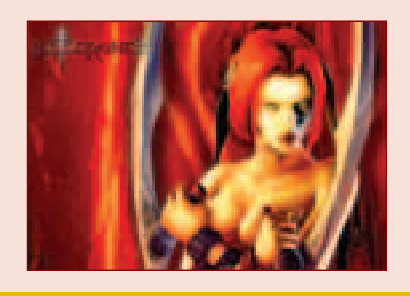
## ВИДЕО

- ○ S.T.A.L.K.E.R.
- ● Fast and Funny
- ● Knights of the Temple
- ● Космические Рейнджеры 2
- ○ The Sims 2
- ○ Vampires: The Masqerade – Bloodlines
- ● World of Warcraft
- ● Zombies: The Awakening



## А ТАКЖЕ

- Последние версии драйверов
- Обои по новейшим играм
- Редакторы и программы для создания модификаций
- Базы кодов и программы для взлома
- Flash-игры и ролики
- Эксклюзивный саундтрек и музыка из игр



● – только на DVD, ○ – на CD и DVD

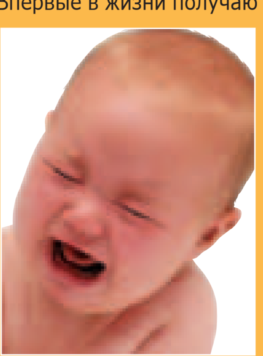
# ОРФОГРАФИЮ, ТАК УЖ И БЫТЬ, МЫ ПРАВИМ, НО ПИСЬМА ВСЕ РАВНО НЕ ВОЗВРАЩАЕМ

На письма отвечал Святослав Торик при поддержке Андрея Дронина

## ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция «PC ИГР». Я пишу письмо вам впервые, и поэтому меня переполняют чувства и эмоции. Я читаю ваш журнал чуть больше года, и он мне очень нравится. Еще мне нравятся и другие журналы (см. в анкете), но ваш – лучший! В нем столько исчерпывающей инфы, и все это за такую доступную цену. Я очень благодарен, и от лица нас – PC'шников – поздравляю хоть с прошедшим (очень давно) днем рожденья. УРААА!!!
P.S. В ответном письме вышлите, пожалуйста, автографы всей редакции.

**Отвечает Святослав Торик, главный почтальон журнала**
Меня тоже переполняют чувства и эмоции. Впервые в жизни получаю письмо из будущего. Что скажут потомки, если я в ответ что-нибудь не то ляпну? Человек написал откуда-то из 2005-го года, а я тут сижу, мысли перепутаны, в голове каша. Гречневая. С мясом.



Андрей Александрович, примите к сведению: где-то в районе декабря надо сделать в журнале анкету с обязательным вопросом «Какие игровые журналы вы читаете?». Цену, опять же, не опускать – она должна быть доступной! А не то наступит «эффект бабочки» по Брэдбэри, и мы исчезнем из Ткани Бытия.
Что касается автографов – ждите, уважаемый, посылку, там будут не только автографы, но и приз за лучшее письмо номера. Письмо из будущего. Только учтите, что посылка будет отправлена не раньше января 2005-го. Сами понимаете, «эффект бабочки» уважать надо.

P.S. от редакции. Опасная все же профессия – письма читать. Сразу после того, как наш любимый и дорогой Торик ответил на это письмо, проявился упомянутый «эффект бабочки». Торик никуда не исчез, но помолодел лет на 20 и начал истошно визжать (смотри фото). Что нам теперь делать – не понятно...
Ох уж это первое апреля...

Надеемся, вам, дорогие читатели, также приятно писать нам письма, как нам – их получать. Даже несмотря на то что из удаленных областей нашей необъятной Родины письма идут так долго. Наиболее интересные послания мы публикуем, констуктивную критику принимаем к сведению, особо отличившихся – награждаем. Так держать!

Привет, «PC ИГРЫ».
Мне очень понравился ваш журнал. Так держать! Хотела бы предложить вам создать рубрику о софте, а также хочу попросить написать в раздел «железо» о том, как сохранить компьютер от вирусов, как избежать «глюков», «зависаний» и т.п. Что делать, если с игрой или программой будет занесен вирус? Могут ли игры как-то навредить находящимся в компьютере программам? Объясните.
Я очень люблю игру «Демиурги 2», и мне хотелось бы узнать все секреты этой игры. Можете ли вы написать руководство и прохождение к этой игре? И когда выйдет игра «Полная труба»? Если вы не против, то можно было бы уменьшить журнал сверху вниз на 2 или 3 см.
Спасибо вам за то, что вы создали этот журнал. Желаю успехов!
**Лана.**

Привет, Лана. Нам, в общем-то, тоже понравилось ваше письмо. Особенно про «уменьшить на несколько сантиметров». Видишь ли, сие предложение поражает своей новизной, так как каждый день нам на редакционные ящики сваливаются предложения увеличить, причем увеличить серьезно: сантиметров на пять-шесть за пару месяцев с помощью хитрого девайса, напоминающего помесь больничного шприца с вакуумным пылесосом. Но мы к своему размеру уже привыкли, менять ничего не собираемся, ты уж извини.
Насчет «железа» и возникающих «глюков» советуем обращаться в официальное представительство компании Microsoft, чьи продукты (наверняка лицензионные) установлены на твоем компьютере. Игры сами по себе навредить не могут ни компьютеру, ни программам, если эти игры куплены не у ближайшего владельца одноглазого попугая.
Руководство и прохождение «Демиургов 2» мы не напишем, ибо как раз для таких случаев наш издательский дом выпускает мощный, потрясающий все мыслимые основы журналище **«Путеводитель»**, в котором на винтики и шпунтики разложены самые хитовые игры, в список которых включены и обожаемые тобою «Демиурги 2».



Здравствуй, редакция журнала «PC ИГРЫ», днем закончил читать второй выпуск вашего детища. Поделюсь своими взглядами.

«Автографы» - ново, со вкусом, 10 баллов! Жаль, когда было время, не заехал в редакцию за автографами, хотя и знаю, где вы находитесь. «Новости» для меня являются одной из любимых рубрик, и увеличение ее во втором номере добавило вам плюсов. «Спецтема» первого номера заставила меня написать вам письмо в защиту геймеров (или скорее разработчиков), но через какое-то время решил отложить эту затею до лучших времен. «Отсебятина» - не вырезайте эту рубрику, небольшие рассказы не помешают. Раздел «Тет-А-Тет» довольно познавательный, отдельное спасибо Толе Норенко за статью про Левелорда (прочел дважды). "Железной лаборатории" лично: огромная просьба, сколько ни читаю ваш раздел, чего там только не было - матери, мониторы, кулеры, корпуса, харды, мышки, наконец. Вот клавиатур не было, а ведь это весомая часть компьютера, без которой домашний питомец не способен общаться с вами.

Ниже я привел небольшую таблицу оценок, посвященную разделам, которые читал. Она говорит сама за себя, описание каждого раздела в отдельности займет много места, а толстые конверты почта обычно теряет. Оценки, как и принято, по десятибалльной шкале. В скобках указаны оценки второго номера по сравнению с первым.

Слово редактора - 9.5 (9.5)
На ковер - признаюсь, не читал ни в первом, ни во втором
Новости - 8.7 (9)
Preview - 9 (9)
Из первых уст - не читал, времени не хватило, но уверен, что оценка будет не ниже 8
Review - 8.8 (9) «Золотые кулеры на дороге не валяются!»
Витрина - 8.3 (8.3)
Спецтема - 9.5 (8.4)
Тет-А-Тет - 8.9 (9.5)
Дневник разработчика - 9.5
КиберСпорт - в первом номере не читал (8.9)
ONLINE - 8.4 (8.4)
Железо - 9.5 (9.5)
Help.txt - 8.9 (8.9)
Отсебятина - 9
Автограф - 10 (10)

**Леша.**




Здравствуй, Леша. Честно говоря, прежде чем ответить на это письмо мне сначала пришлось долго чесать репу, потом морковь, свеклу и, наконец, картофель. Когда же весь винегрет был съеден, мы решили: а оставим-ка письмо без комментариев вообще! В самом деле, что тут комментировать? Таблица получилась интересная, пусть даже и без объяснений того, как оценивались рубрики. Пожелания по разделам приняты к сведению Сигалом лично. В целом – спасибо за письмо.

Уважаемая редакция «PC ИГР»! Это письмо я хотел написать уже давно и вот, наконец, решился. Частично эту тему уже поднимали в некоторых игровых журналах, но я хочу объединить все воедино. Рассказать мне бы хотелось о том, как говорится, что наболело. Об отношении к геймерам окружающих людей. Почему все считают людей, увлекающихся компьютерными играми, полными кретинами? Почему, например, когда я просто с кем-то разговариваю, то все в порядке, а когда упоминаю, что люблю играть на компе, на меня смотрят как на недоумка? Конечно, в семье не без урода, но, например, мои друзья или я сам, вполне нормальные люди, учимся неплохо (4, 5), занимаемся спортом и просто интересные люди. По-моему, в обществе царит мнение, что игры

## ВОПРОСЫ С ФОРУМА САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ

**НАРОД, ВЗЯЛ ВТОРОЙ НОМЕР, ОТКРЫЛ, НАКЛЕЕК НЕТ!!!**
Пошел, поменял, (благо продавец знакомый) - ничего нет!!! Что случилось??? Журнал с DVD.

**ОТВЕЧАЕТ МАКСИМ БАКАНОВИЧ:**
Отсутствие наклеек – это брак в работе упаковщиков. Все претензии по комплектации журнала мы собрали и передали в фирму, где упаковывается журнал. Нам пообещали, что они сделают все, чтобы впредь подобное не повторялось! Если этого не произойдет, то мы сменим упаковщиков.

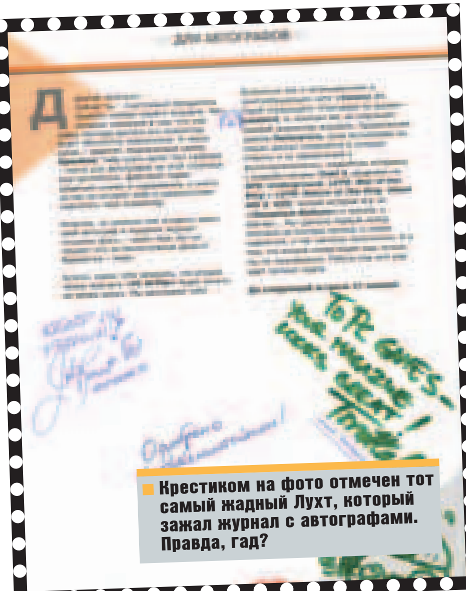
**ЗАПУСК ДИСКОВ В КОСМОС**
При запуске дисков выдаются кучи ошибок, народ, не пытайтесь запустить диски, лучше юзайте через проводник. Спасибо редакции за такие муки!

**ОТВЕЧАЕТ ИЛЬЯ ВИКТОРОВ:**
Проблема заключается в переходе на новый завод, который, честно говоря, не оправдал, возложенного на него высокого доверия и выпустил тираж со значительным процентом бракованных дисков. Проблему решаем. Диски, которые ВООБЩЕ не читаются, вы можете обменять в редакции на «живые».
Приносим свои извинения.

**СУПЕР-ЦЕНА**
В Субботу решил съездить на Горбушку, и О ЧУДО! у м.Фили журнал лежал за 90р, причем журнал был с ДВУМЯ ценниками, на одном 90р, а на другом 120р. Ну а после продолжительного осмотра Горбушки в поисках новинок игровой индустрии - был найден (совершенно случайно) второй номер журнала за 150р.

**ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ:**
Такой разброс цен – это пока что нормально. Новый журнал, необычная для продавцов цена, да и разбирают очень быстро. Вполне понятно, почему продавцов так колбасит. Через пару номеров все должно более-менее устаканиться.

Не знаю, к кому конкретно обращаюсь, поэтому обращение мое будет довольно безлико -



Крестиком на фото отмечен тот самый жадный Лухт, который зажал журнал с автографами. Правда, гад?

делятся на ходилки - стрелялки, гоночки и сапер. Но ведь это же неправда!!! В великих играх, Играх с большой буквы, таких как GTA3, Vice City, Max Payne 1, 2, Mafia и т.д., такая графика, сюжет, физическая модель, что они давно перестали быть просто играми. Почему увлечение телесериалами, журналами, собиранием марок, по крайней мере, нормально, а увлечение компьютерными играми нет?
Моих родителей при слове киберспорт почему-то пробирает смех. Я, конечно, понимаю, что этот вид спорта пока еще малоразвит, но ведь у него огромные перспективы! Проводится все больше турниров с немалым призовым фондом, появляются люди, профессионально этим занимающиеся, поэтому нельзя же так, мягко говоря, несерьезно к этому относиться.
Я предлагаю поступать с людьми, которые относятся к компьютерным играм крайне отрицательно, самым жестоким образом :) Надо их самих подсаживать на игры. Например, моей маме хватило двух хороших квестов, и теперь ее не оторвать от компа :) Впрочем, сейчас я об этом уже очень жалею :)
P.S. Геймеры всех стран объединяйтесь!

*Yours sincerely,*
*3LOU. CTRELOK aka 3.C*

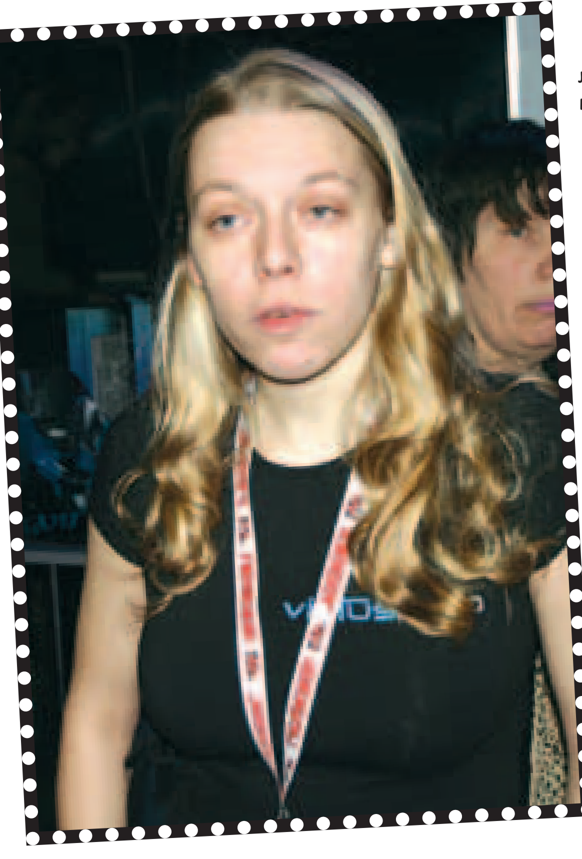
Привет, Стрелок. Хороший у тебя крик души получился. Прямо скажем, боевой клич опытного геймера. Знаешь, я, пожалуй, соглашусь с тобой. Действительно, почему телевизор смотреть - это нормально, а в игры «резаться» - не совсем? Давай, как Фокс Малдер, посмотрим, кому это выгодно, и где конкретно почивает истина. Во-первых, это выгодно телевизионщикам (и ТВ-рекламе): если у них отнимут внимание пользователей какие-то там девелоперы с паблишерами, то упадет рейтинг канала, а как следствие и деньги с рекламы. Во-вторых, это выгодно власть предержащим - меньше головной боли с определением приоритетов и координат компьютерных игр на карте общества. Но я тебя обрадую: игровая индустрия шагает пятикилометровыми шагами. Не далек тот день, когда рекламу будут в массовом порядке пихать в виде игровых текстур на уровнях (сейчас она уже есть, но пока мало), а понятие product placement займет свое достойное место в компьютерных играх. Тогда-то воротилы пиар-бизнеса и скажут: а вы знаете, игры-то, по сути, штука хорошая, не хуже того же ТВ. И пользователей начнут убеждать, что игры - это здорово. В принципе, сей процесс идет уже давно, но как-то слабо. Но скоро, уже совсем скоро на интерактивные развлечения подсядут потенциальные потребители, благодаря массированной рекламе и



Эти бедолаги и составили нашу фокус-группу, посетившую редакцию «PC ИГР». Вглядитесь в эти лица - вы видите их в последний раз, АХ-ХА-ХА-ХА!



аш третий номер журнала,
л написать и дать свою критику журналу



публикациям в прессе. Останется лишь один вопрос: хорошо это или плохо – популяризировать компьютерные игры?

Доброго времени суток, Уважаемые.
Во первых строках моего письма хочу сказать, что поводом для покупки Вашего журнала послужили 3 вожделенных диска. Впоследствии оказалось, что и журнал сам по себе очень интересный. Наклейки, постеры - все это не как у всех и очень круто. Спасибо Вам за такой дельный и нужный журнал.
По прочтении возникло два вопроса:
1) Можно ли где-нибудь достать ПЕРВЫЙ номер?
2) «РС ИГРЫ» является русскоязычным изданием буржуйского журнала или нашим, родным, доморощенным?
Также есть предложения:
1) Почему Вы так ущемляете права юзеров не являющихся счастливыми обладателями DVD-ROMов? Может быть выпускать журнал с 4-мя дисками по цене журнала с DVD?
2) Непонятно почему наградой особо отличившейся игре является ЗОЛОТОЙ КУЛЕР. Я ни в коей мере не принижаю достоинства кулера, но в игровом процессе он не принимает непосредственного участия. Отсюда предложение: использовать в качестве награды лучшей игре ЗОЛОТУЮ МЫШКУ. Так как именно она (Вы же знаете)
принимает самое активное участие в подавляющем большинстве современных игр, если бы не было мышки не было бы огромного количества замечательных игр или даже жанров (например RPG).
Я раньше игнорировал игровые издания, предпочитая более серьезную компьютерную литературу, но Вы изменили мой взгляд на это дело, отныне буду покупать"РС-игры" ежемесячно. Еще раз большое спасибо за интересный журнал.
Заранее прошу меня простить за орфографические ошибки и общую кривизну текста.

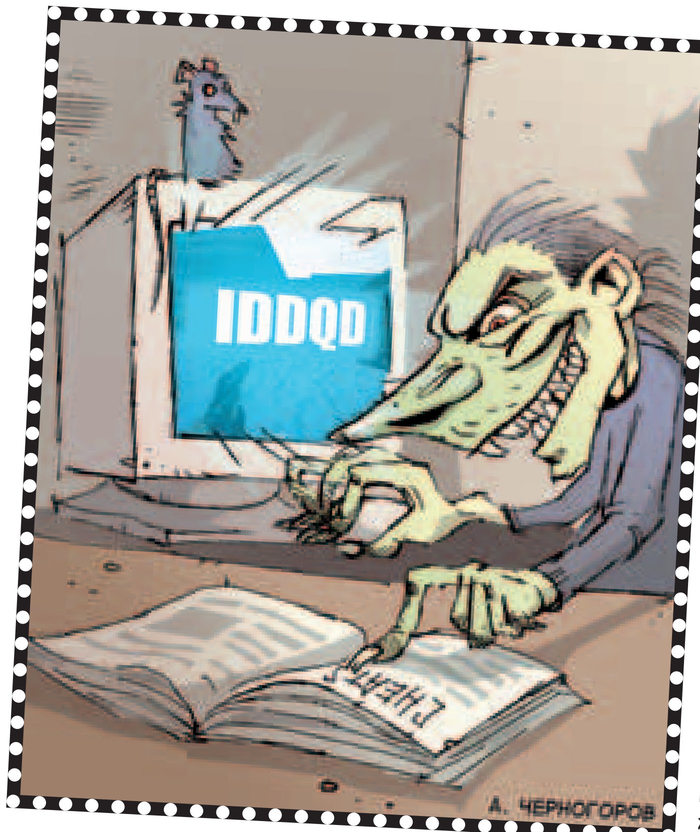
EGO ***@newmail.ru

Ответы на вопросы:
1. Можно. Эдуард «Хитманишвили» Лухт продает свой экземпляр, подписанный Джоном Ромеро, Томом Холлом и еще кучей народа [там даже карикатура на Левелорда есть! – прим. ред.] всего за десять тысяч долларов. Его электронный адрес указан в выходных данных. А если серьезно, то вряд ли. Мы ведь предупреждали, что надо покупать, пока дают. Хотя, есть способ: на дисках к третьему номеру была выложена электронная версия первого.
2. Родным, взращенным в тепличных условиях издательства Gameland лично Юрием Поморцевым и примкнувшей к нему редакцией.
По предложениям:
1. В ответ на этот вопрос я расскажу одну историю. В 1993 году на одной из американских выставок демонстрировалась игра The 7th Guest. Посетители выставки были шокированы неземной графикой, живым видео и оцифрованным голосовым сопровождением игры. А еще они заметили, что во время демонстрации на корпусе компьютера мигала маленькая красная лампочка. На вопрос о том, что это там такое мигает, Греми Дивайн, создатель игры, отвечал, что это привод CD-ROM, который и позволяет создавать такие высокотехнологичные программы. В следующем году было куплено более миллиона приводов CD-ROM, ибо трехдюймовые дискеты не удовлетворяли разработчиков своими малыми размерами, так что игры начали выходить на компакт-дисках. Выводы из этой поучительной истории делай сам.
2. Попробуй поиграть в файтинги или гонки мышкой. Обязательно сними это зрелище на видеокамеру и пришли кассету в редакцию – мы любим хорошие и стильные приколы. А кулер – это очень важная часть компьютера. У меня видеокарта греется часто, если бы не еще один кулер – я бы не смог играть с полной детализацией в современные игры. Это так, к примеру.

Здравствуйте, мн. ув. «РС ИГРЫ»!
Хочу Вас похвалить: в моей незалежной Украине вы (журнал) стоите всего 20 гривен (примерно 130 рублей). По-моему, это просто великолепно, особенно если учесть 240 страниц и 3 диска! Радует также кол-во обзоров и превью, а особенно – новости (в т. ч. on-line).




и оформление большое вам спасибо за то
и спасибо Инне дизайнеру журнала




мультики».
5. Будем подумать. Рубрика слишком пограничная, к тому же половина этих кинофильмов снимается по консольным играм, к которым мы, как известно, ни сном, ни байтом.

P.S. Ошибки перевода нет. Фишка в том, что голландцы называют себя dutch, а сами датчане – dane. А Левелорд слишком много курит марихуаны и иногда что-то путает.
P.P.S. См. врезку «Вести с форумов», там объяснение.

Привет создателям лучшего отечественного журнала о компьютерных играх. Начну с того, что бросилось в глаза в первую очередь – это «Мнение редакции» в рецензиях, зачем так много плюсов и минусов? Складывается впечатление что некоторые из них просто надуманы, чтобы заполнить плюсик или минус в «мнении», к тому же эти противоречия имхо не помогают читателю разобраться, а наоборот путают его. Также не очень понравилась нагруженность журнала обзорами железа и тестами, вроде бы это не «хакер» и не «Hard&Soft», и если сравнение модемов и FAQ по железу еще могут пригодиться геймеру, то по поводу «теста» винтов на шести страницах и ненужных рядовому покупателю графиков возникает вопрос «надо ли»? ПРЕДЛОЖЕНИЕ: Если вам нравятся графики и тесты – выложите их на диск, кому надо, тот заценит! Далее по программе у нас раздел HELP.TXT CHEATS. Как тут все запущено. Развели уголок юного читера на 4 страницы. Спрашивается – зачем в журнале? ПРЕДЛОЖЕНИЕ: Ну выложите вы читы для ламерообразных братьев наших на диск, опять таки я думаю они не перетрудятся туда заглянуть. Вот я и дошел до самого интересного и важного лично для меня, а именно до рубрики «Киберспорт». Приготовьтесь к тоннам критики и предложений, в бой идет тяжелая артиллерия.
Раздел «Посредник», имхо, не несет практически никакой смысловой нагрузки. Какие-то странные вопросы и такие же ответы. ПРЕДЛОЖЕНИЕ: Возможно сделать FAQ по лучшим вопросам с мнениями нескольких профессиональных игроков, чтобы была возможность рассмотреть несколько точек зрения. Предлагаю почаще писать про Warcraft III, выкладывать интересные реплеи. Также, если

Продолжайте в том же духе! А теперь просьбы:
1. Верните в «Киберспорт» Полосатого!
2. Не радует кол-во опечаток.
3. Нельзя ли позаимствовать у «Страны...» рубрику «Банзай»?
4. Не могли бы Вы внести в журнал небольшую рубрику, в которой вы бы рассказывали про консольные игры, а так же новости оттуда?
5. А как на счет рубрики про кино?
Жду ответов, заранее спасибо!

P.S. Расстраивают огрехи с переводом. Например, в интервью с Levelord'ом, цитирую: «Амстердам – отличный город! Я там был несколько раз и всегда пью кофе. Мне очень симпатичны ДАТЧАНЕ...» Я, конечно, необразованный, но разве Амстердам в Дании, а не в Голландии?
P.P.S. Во втором номере я не нашел наклейки... Мне плохо...

**andrey andreev ***@ua.fm**

Отвечает главный удовлетворитель читательских просьб. То бишь, я.
1. Пытались. Рома увидел материал Рунчи и на всю редакцию ответственно разорался, что рубрикой заниматься не будет, ибо такого великолепного женского взгляда на киберспорт еще нигде не было, а портить отличную идею он ни за какие коврики и коврижки не будет.
2. Нас тоже. Виновные несут показания.
3. А зачем? У нас тут, знаете, ли, компьютерные игры, а не «китайские порномультики».
4. См. предыдущий ответ минус «порно-

вы знаете существуют такие вещи как аудиокомментарии и VOD'ы. Большой популярностью пользуются такие комментаторы как Miker, Master Trupov, EVG_77 aka Vega. Очень хотелось бы увидеть комменты на вашем диске! С VOD'ами потрудней будет – они практически все на корейском, но смотреть все-равно интересно, а с нашим интернетом много не накачаешь. И не забывайте выкладывать патчи для английской версии, профи любят оригинал. Вот и все что я хотел сказать, удачи вам, действуйте.

**BloodMage ***@yandex.ru**

Привет создателю лучшего письма последних пяти минут, проведенных мною за электронной корреспонденцией. Плюсики и минусики на самом деле грамотно дополняют сами оценки. Например, если я читаю в минусе «Звук и музыка не настраивают на полноценный процесс», а оценка звука равна восьми и выше, то это означает, что сей минус, хоть он и присутствует, не настолько велик, чтобы владеть решающим голосом при покупке игры. Железо нужно всем – почитай предыдущие письма, к примеру. Геймеры, не разбирающиеся достаточно, чтобы покупать специализированное железо, с удовольствием читают эту рубрику – она им помогает определиться с конфигурацией своего компьютера. Выкладывать чит-коды только на диск не имеет ни малейшего смысла: редкая игра позволит тебе прямо во время прохождения переключиться в систему, запустить оболочку и найти нужный код. Гораздо удобнее, когда под рукой увесистый журнал с подборкой необходимых кодов. Хотя, конечно, играть с читами – неспортивно. Предложение насчет всяких конфеток для «Киберспорта» передано в соответствующие инстанции.

И вот нагрянула весна,
Как прыгающий мартовский зайчонок.
И снова вспыхнула звезда,
В затянутом облаками ночном небе.
Известивши всех о выходе
Нового выпуска журнала «PC ИГРЫ».

Здравствуйте редакция журнала «PC ИГРЫ»! Хочу поздравить вас с очередным выпуском журнала, третьего по счету. А заодно и весь женский коллектив редакции с 8 марта. ПОЗДРАВЛЯЮ! (надеюсь, что вы хорошо отметите праздник, и не очень загоняете оставшуюся часть редакции. Им ведь одним придеться отдуваться в последующий день, т.к. я помню все еще свое состояние после 23 февраля ;))) )
Вторая часть письма. Хотелось бы отметить, что журнал появился на прилавках в этом месяце на один день раньше, т.е. через 4 дня после объявленной в журнале дате, и подешевел – теперь стоит всего 89р (по сравнению с 100р за предыдущий месяц), что не может не радовать. Да и отмечаю, что пока что отсутствуют у вас конкурсы. Еще раздел «софт» в журнале не помешает. Пожалуй пока все.

**Костя ***@mail.ru**

Отрадно осознавать, что среди наших читателей столько поэтических талантов. Это уже не второе и даже не пятое письмо со стихами в наш адрес! Пусть не у всех сразу получается в ритм и рифму, но не стоит останавливаться на достугнутом. Особенно весной! Девчонкам нравится, когда им посвящают стихи. Раздел о софте появился в этом номере – мы по-прежнему стараемся опережать пожелания читателей. То же самое касается сроков выхода журнала и его цены. Нас не догонят!





Я хотел спросить какую видео карту можно купить примерно за 60$

**Хорошие и качественные компьютерные девайсы – половина успеха в сетевых баталиях и двойное удовольствие от игры. Genius (www.genius.ru) и «PC ИГРЫ» с радостью подарят трем счастливчикам такой девайс – Genius NetScroll+ Superior Wireless («Девайс месяца», смотри стр. 198)! Просто заполни эту анкету, вырежи ее и отправь нам по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «Анкета». Ты ведь хочешь получить в подарок половину успеха и двойное удовольствие? Тогда действуй!**

**ФИО**____________________________

_________________________________

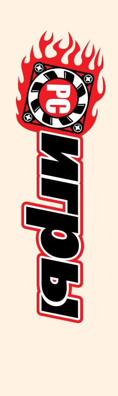
**Возраст**________________________

*Проставь оценки рубрикам в номере. В первом квадрате – насколько тебе нужна и интересна тематика этой рубрики. Во втором – насколько тебе нравится реализация рубрики в журнале. Расшифровка оценок:*

*5 – очень интересна / отлично реализована*
*4 – нужна и интересна / хорошо сделана*
*3 – мало нужного / улучшать и улучшать!*
*2 – мне не нужна / лучше никак, чем так*
*1 – вообще не в тему / даже не стал читать*

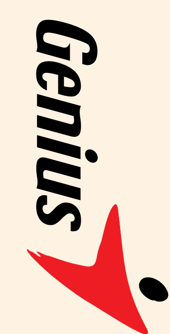
☐ ☐ Тема номера
☐ ☐ Новости
☐ ☐ Обрати внимание!
☐ ☐ Из первых уст
☐ ☐ Рецензии
☐ ☐ Витрина
☐ ☐ Спецтема
☐ ☐ Разговор по душам
☐ ☐ Киберспорт
☐ ☐ Игровой онлайн
☐ ☐ Железо
☐ ☐ Help.txt
☐ ☐ Отсебятина
☐ ☐ О наболевшем





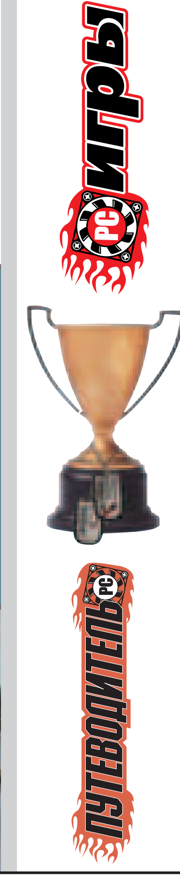






# КУБОК «РС ИГР» И «ПУТЕВОДИТЕЛЯ» ПО SOLDNER

## ВСТУПАЙ В СПЕЦНАЗ!




**ВНИМАНИЕ!** Важное требование к участникам-претендентам: проживание в Москве, в ближайшем Подмосковье. Или возможность приехать в столицу на пару дней.

### ТЫ УЧАСТВУЕШЬ В СХВАТКЕ ЗА КУБОК «РС ИГР» И «ПУТЕВОДИТЕЛЯ»?

План действий такой. Сначала мы отбираем отряд добровольцев (условия зачисления правее). Тренируем их, готовим к военным операциям, а затем проверяем в приближенных к боевым условиях (описание и советы по игре, отборочные игры). После этого – реальные боевые действия (Кубок «РС ИГР» и «Путеводителя». Турнир по Soldner: Secret Wars). Отряд победителей получит памятный приз, славу, а также игры от компании «Руссобит-М».

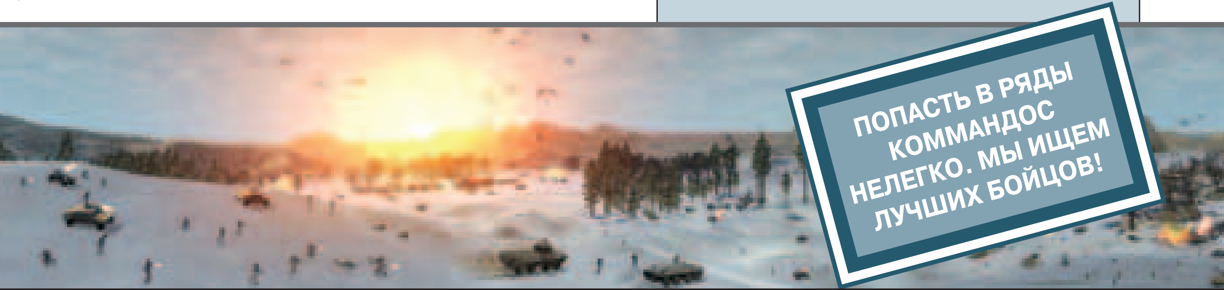
### НАМ НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ

Первое и главное – твои анкетные данные. То есть ФИО, возраст, место проживания, телефон. Не бойся, эти секретные сведения не будут разглашены.

Также крайне важен список боевых операций, если таковые были (участие в кибер-чемпионатах), а также награды (полученные призы).

Далее – короткое эссе (всего 8-10 предложений, этого вполне хватит!) на тему «Спецподразделения мира» (выбери любую из существующих стран и опиши).

И все это нужно до 1 апреля выслать на адрес **post@pc-games.ru.** Ждем. Удачи!



# С 1 АПРЕЛЯ, ДРУЗЬЯ!

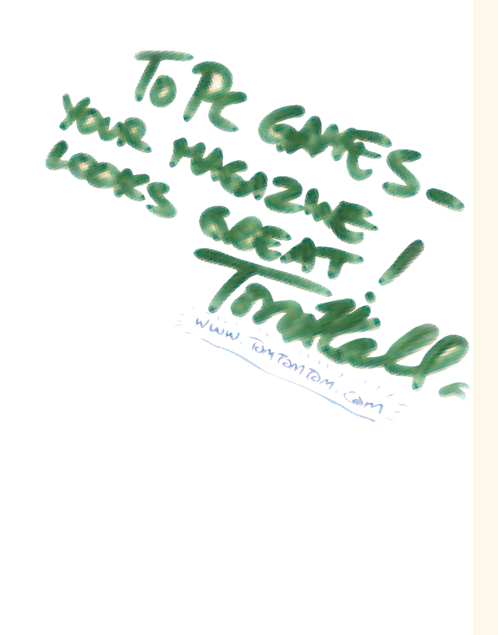
Хороший праздник – первое апреля. Можно нести несусветную чушь хоть на первой странице журнала – и ничего, многие даже поверят. Само собой, в каждой шутке есть доля правды. Мы вовсе не такие упертые почитатели исключительно компьютерных игр, как это может показаться. Просто у многих из нас они занимают действительно большую часть жизни. Есть, конечно, «отступники» и даже практически не уделяющие играм внимания сотрудники, но мы работаем над этим. Почти с тем же усердием, что и над журналом. Собственно, о нем, родимом, и уже без шуток.

Несмотря на продолжающееся непривычное сезонное затишье, индустрия понемногу набирает обороты, чтобы к концу весны выбросить на рынок несколько хитов. На некоторые из них мы уже обратили внимание в соответствующей рубрике, в следующем номере собираемся познакомить читателей с другими многообещающими проектами. Такими как ***Knights of the Temple***, ***Star Wars: Republic Commando***, ***Hannibal***, ***Bloody Waters: Terror from the Deep***, ***Dronez*** и прочими. В раздел рецензий рискуют попасть ушедшая в печать в день сдачи номера ***Unreal Tournament 2004***, несказанно порадовавшая своей демо-версией; не менее впечатлившая нас на КРИ ***Far Cry***; очередная якобы историческая стратегия ***Against Rome***; гораздо более интересная ***Desert Rats vs. Afrika Korps***; аддон к нашумевшему российскому космосиму ***Homeplanet: Игра с огнем***. Естественно, этими играми мы не ограничимся – должна же оставаться интрига.

Что касается других интересных тем, то мы планируем познакомить тебя с историей печально известной игры ***Duke Nukem Forever***, а также с наиболее заметными проектами российских разработчиков, пока не нашедших издателя. На душевный разговор уже вызван **Винс Дези**, тот самый предводитель шайки безобразников, сделавших ***Postal 2***. Мы, правда, пока не придумали, как будем заставлять этого сурового мужчину оставить автограф для наших читателей... Работа предстоит нелегкая, так что спешим оставить тебя созерцать совершенно уникальные автографы героев этого номера – Ромеро и Холла – и отправляемся на свои рабочие места, говоря на прощание:

**До скорой встречи 29 апреля!**

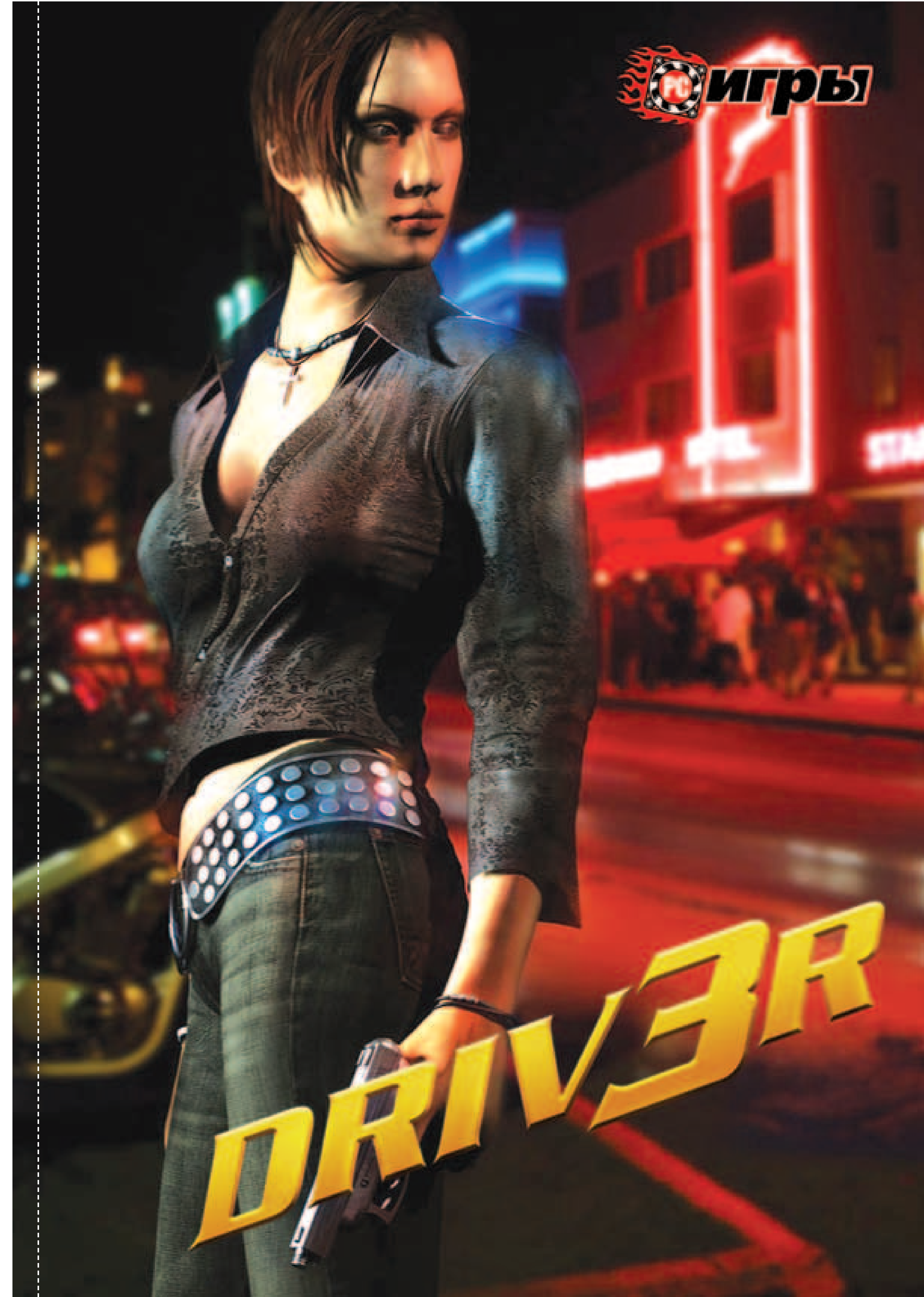


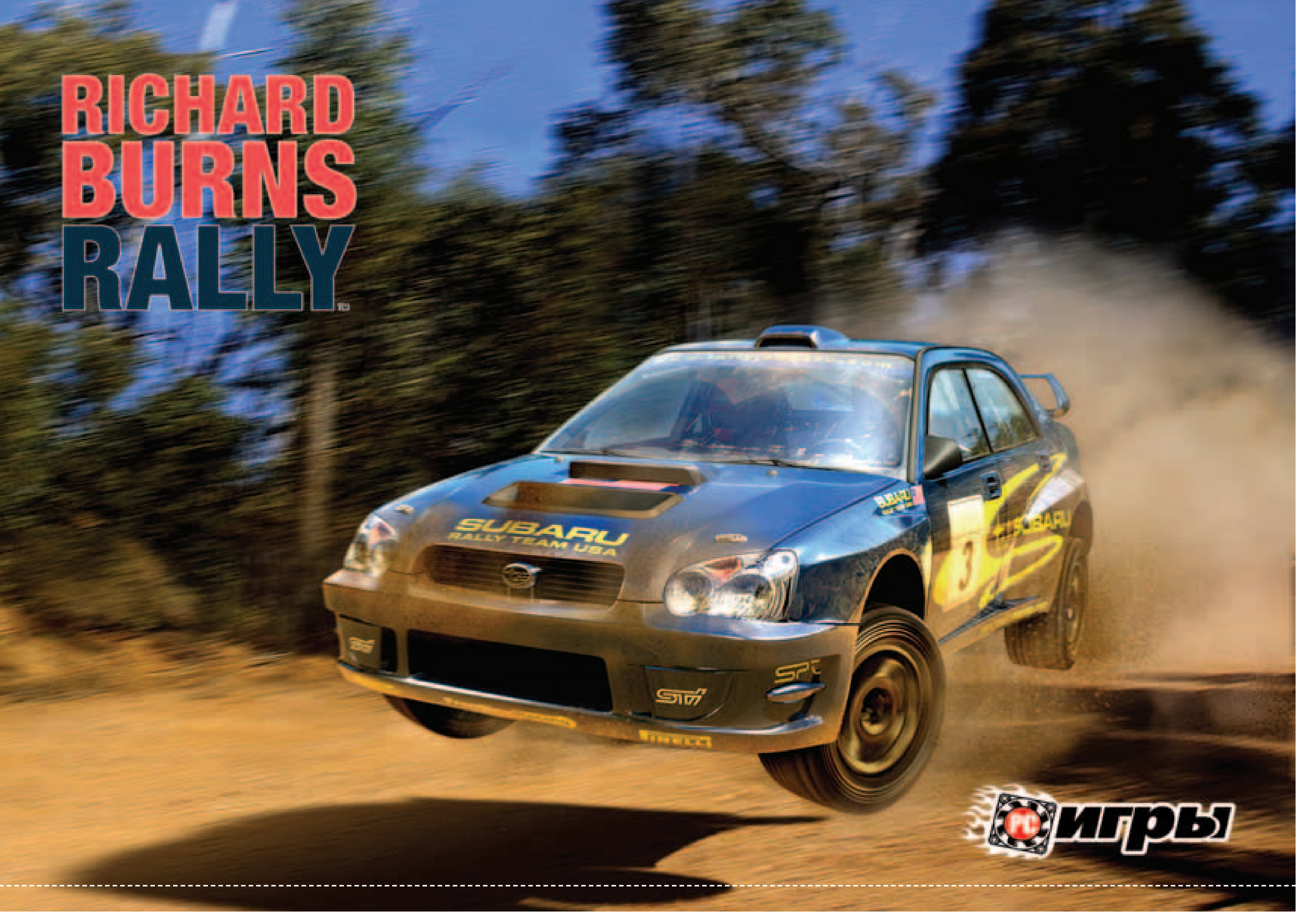





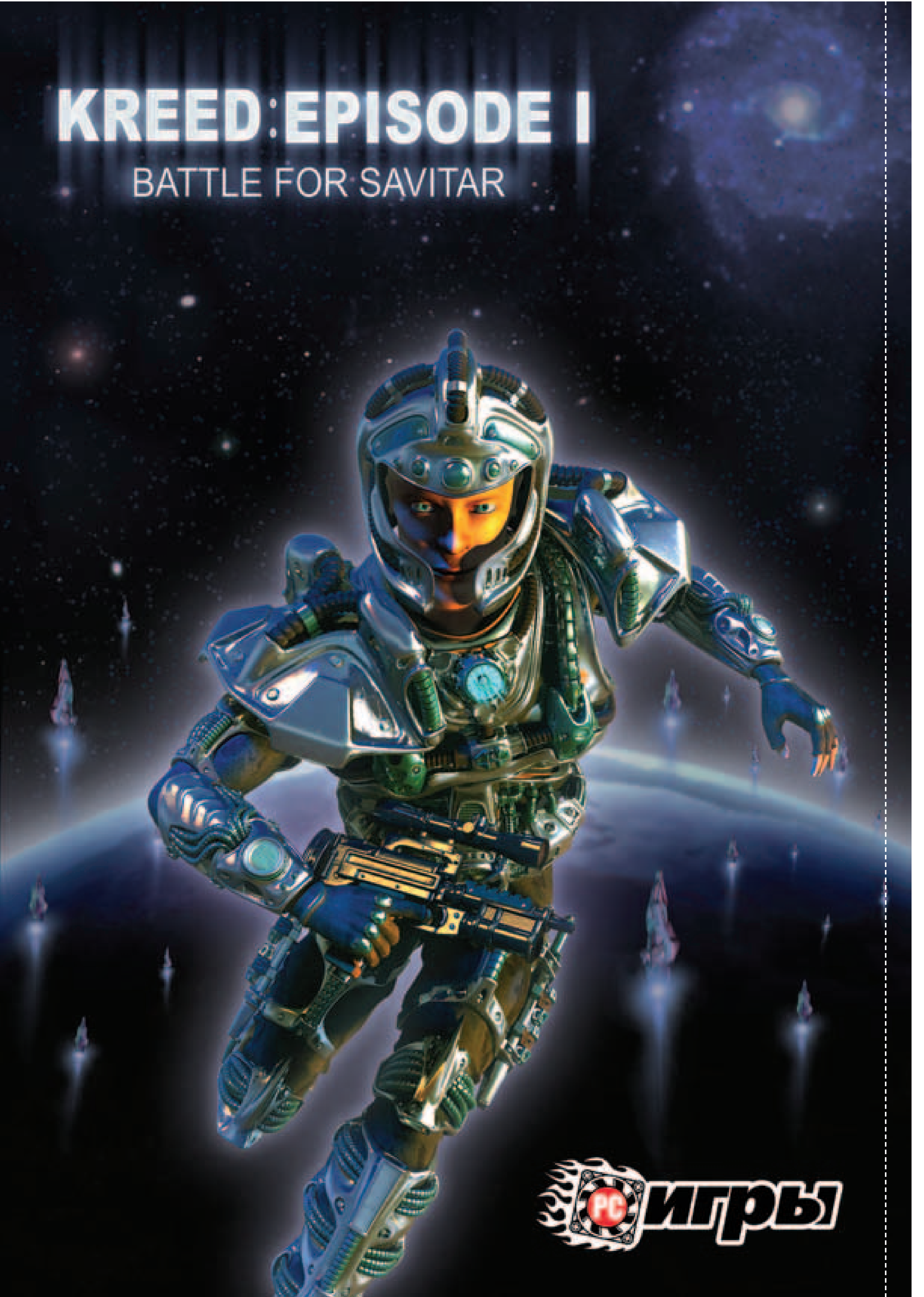


www.pc-games.ru


PC ИГРЫ
DRIV3R


RICHARD
BURNS
RALLY
SUBARU
RALLY TEAM USA
3
STi
PC ИГРЫ


Морской Охотник
PC игры


KREED:EPISODE I
BATTLE FOR SAVITAR
PC
игры

# SAVAGE™

Битва за Новую Землю







WORLD OF WARCRAFT
PC ИГРЫ




WORLD OF WARCRAFT • КРИ 2004 • ПЕРИМЕТР • САБОТАЖ • THE BARD'S TALE • СФЕРА • BLACK MIRROR • SONIC ADVENTURE DX

№ 4 • АПРЕЛЬ • 2004